START

Nossa capa

Wolverine e Ken. Embaixo, a seleção em clima de SuperCampeões. Ilustração de Marcelo Campos e Rogério Vilela, ambos da Fábrica de Quadrinhos.

Cadê o Sega Dural?

É sempre assim, caro leitor: depois de uma onda de fofocas, vem sempre um silêncio enorme. E com o novo videogame da Sega, o Dural, não está sendo diferente. Sabe-se lá o que anda rolando por dentro do mundo da Sega!!! Mas não fique preocupado, pois videogames novos sempre haverá.

A última novidade é um tal de Projeto X, que está sendo desenvolvido há três anos nos States, por feras do videogame, numa empresa chamada de VM Laboratories. E isso não é fofoca: está rolando nas revistas americanas, com o nome de todo mundo lá. Se vai dar certo, isto já é uma outra história. Portanto, desencane e curta os seus joguinhos. Um abração a todos

da Equipe Ação Games

Confusão + Correção

Envio este e-mail para fazer uma reclamação. No começo de dezembro, comprei Ação Games, mas uma ou duas semanas depois voltei e encontrei a mesma edição com o vídeo e com o Só Dicas Gold. Por que vocês lançaram essa outra edição uma semana depois? Agora uma correção: o telefone correto da Power Line Nintendo é (011) 5505-4460.

Emanuel Amaral Schimidt
Curitiba, PR (via Internet)

Caro Emanuel, as duas edições vão juntas para as bancas. Nunca lançamos uma delas em data diferente. Fique esperto, pois às vezes a edição com o vídeo acaba depressa e só resta a outra. Nesse caso, corra para outra banca. E obrigado pela correção!

Nova ordem mundial

Gostaria de me corresponder com pessoas (de ambos os sexos) para poder entrar no grupo A Nova Ordem Mundial e falar de HQ, RPGs, Rock 'n' Roll e Games. Rua Sílvio Romero, 59 - Vila Nova - CEP 26.225-440.

Leandro Sílvio Martins
Nova Iguaçu, RJ

Está certo, Leandro. Mas a nossa Nova Ordem Mundial começa com Games e só depois vem o resto.

Mulher Gato & Vampirella. *Caneta & crayon, espertíssimos, de Rodrigo Vicentini, São Paulo, SP. Dá-lhe Rodrigão.*

Street no Master

Na edição Nº 121 vocês disseram que era quase impossível fazer as magias. Mas consegui soltar as magias de um modo mais fácil. Em vez de fazer toda a seqüência que o manual manda, é só apertar ↘ e apertar Soco para soltar a bola de fogo do Ryu e ↙ e apertar Chute para soltar o Chute furacão. E isso vale para Sagat, Ken e Chun-Li.

Vocês fizeram uma pergunta no X-Salada sobre o Andy Bogard e a Mai Shiranui do desenho Fatal Fury, mas essa parte do desenho não estava na fita. Como eu consigo essa parte do desenho?

David de Jesus Souza Chaves
Rio de Janeiro, RJ

Obrigado pelos macetes do Street no Master, David. A galera do console agradece. Quanto ao namoro de Andy e Mai, fizemos de propósito, pois era brincadeira. Mas de fato, os dois só aparecem no Fatal Fury 2, que foi a fita do Natal.

Resident Evil 2

Para quando está previsto chegar Resident Evil 2?

Márcio Antonio
Ipaussu, SP

Na edição 122, vocês deram uma mancada, ao fazer a matéria sobre Resident Evil 2 e sobre Director's Cut separadamente, já que Evil 2 ainda não está nas prateleiras.

Saulo B.da Silva Jr.
Santo Antonio de Posse, SP

Certíssimo, Márcio e Leandro. Faltou uma única palavra, mas essencial: Preview. Mas o editor não pestanejou e arremessou o culpado para dentro do jogo, na forma de Zumbi. Assim, todos os leitores terão o prazer de detoná-lo ao jogar. A versão japonesa para Playstation saiu no início de janeiro e estávamos detonando enquanto fechávamos esta edição.

World Heroes Perfect. Desenho a caneta e crayon de Hugo M. Pereira, de Varginha, MG

Você é bom em pancadaria? Então fature uma camiseta

Se você usa o joystick como se fosse soco inglês em filme americano, vai se dar bem neste teste. Indique a qual (ou a quais videogames) pertence os jogos da lista, anotando

1 para Playstation, 2 para Nintendo 64
3 para Saturno 4 para Arcade

Depois, basta enviar uma carta com a série de números, na ordem, do primeiro ao último. Não é preciso recortar a sua revista. As dez primeiras cartas com as respostas corretas vão faturar uma camiseta exclusiva Ação Games. Uma dica: há 5 jogos multiplataforma que levam 2 números cada. A resposta correta e os nomes dos ganhadores sairão na edição de abril. Participe!

Jogo	Console
Bloody Roar	( )
Mace	( )
Dead or Alive	( )
Street Fighter Collection	( )
X-Men Vs. Street Fighter	( )
Marvel S.Heroes	
Vs. S.Fighter	( )
Street Fighter Dash	( )
Ultimate MK3	( )
Last Bronx	( )

Game Shark

Atenção galera perdidaça: Game Shark é um acessório, lançado para Saturno, Playstation e Nintendo 64. Serve para você inserir códigos de dicas para facilitar os jogos. Mas para usá-lo é preciso comprar um, ok?

Que nota é essa?

As notas dos games que vocês publicam é dada conforme a capacidade do videogame ou é tudo na doida? Por que alguns jogos recebem muitos elogios mas levam nota 8,5, como Diddy Kong Racing? Gostaria de saber também qual foi a nota de Mario 64.

Rafael Mendes
Fortaleza, CE

Perguntas boas e diretas, Rafa. Mas as respostas vão ser longas. Vamos lá:

Ao apresentar um jogo para o leitor, avaliamos como ele está em gráficos, sons, jogabilidade, desafio e diversão, basicamente. E há outros fatores, a saber:

Originalidade - Diddy Kong Racing, por exemplo, perdeu pontos nesse item pois é parecido demais com Mario Kart 64.
Finalização - Falhas em cenários e outros detalhes.
Fator Multiplayer - A maioria dos jogos fica ruim a dois ou em mais jogadores.

Há vários outros, mas vamos ficar por aqui. Agora um ponto fundamental é que avaliamos o jogo conforme a geração da máquina a que ele pertence e também a capacidade do console. Ação Games não abre mão disso desde a Era dos 8 Bits. Como avaliamos isso? Comparando o mesmo jogo em outra plataforma e também com outros jogos do mesmo gênero para o mesmo console.

Quanto ao Mario 64, levou nota 10, inadvertidamente. Se publicássemos hoje, depois de ter jogado muito, daríamos uma nota menor, tipo 8,5, pois o game é difícil demais.

Fique por dentro!!

Evangélico é a gíria que a galera nos States usa para chamar quem é realmente fera nos games. Se escreve "evangelist". É o mesmo que "crente", no Brasil. Um "evangelist" é um cara respeitado pelo que sabe e consegue fazer com videogames.

Nintendo 64

Gostaria de saber se vai sair algum Resident Evil para N64 e onde eu posso comprar a versão para PC, que não encontro na minha cidade.

Evalber Ghisolfi Pereira
Bagé, RS

Caro Evalber, não há previsão de lançamento de Resident Evil para o Nintendo 64. Quanto à versão para PC, você poderá encontrar em qualquer loja que venda games da Tec Toy.

Cadê o Eject?

Por que a Nintendo tirou o controle lilás do N64? E por que o console não tem botão Eject?

Émerson Gomes da Silva
Olinda, PE

Caro Émerson, várias cores de joystick do N64 não chegaram a ser feitas, porque quanto mais cores você usa, mais caro vai ficando o preço unitário de cada joystick. Segundo a própria Nintendo, também o botão de Eject não foi colocado para não encarecer o videogame.

Futuro Gamemaker

Pô galera: mandei uma carta pedindo-lhes que me informassem como posso ser um projetor de games e vocês não me deram atenção. Será que dá para vocês me atenderem?

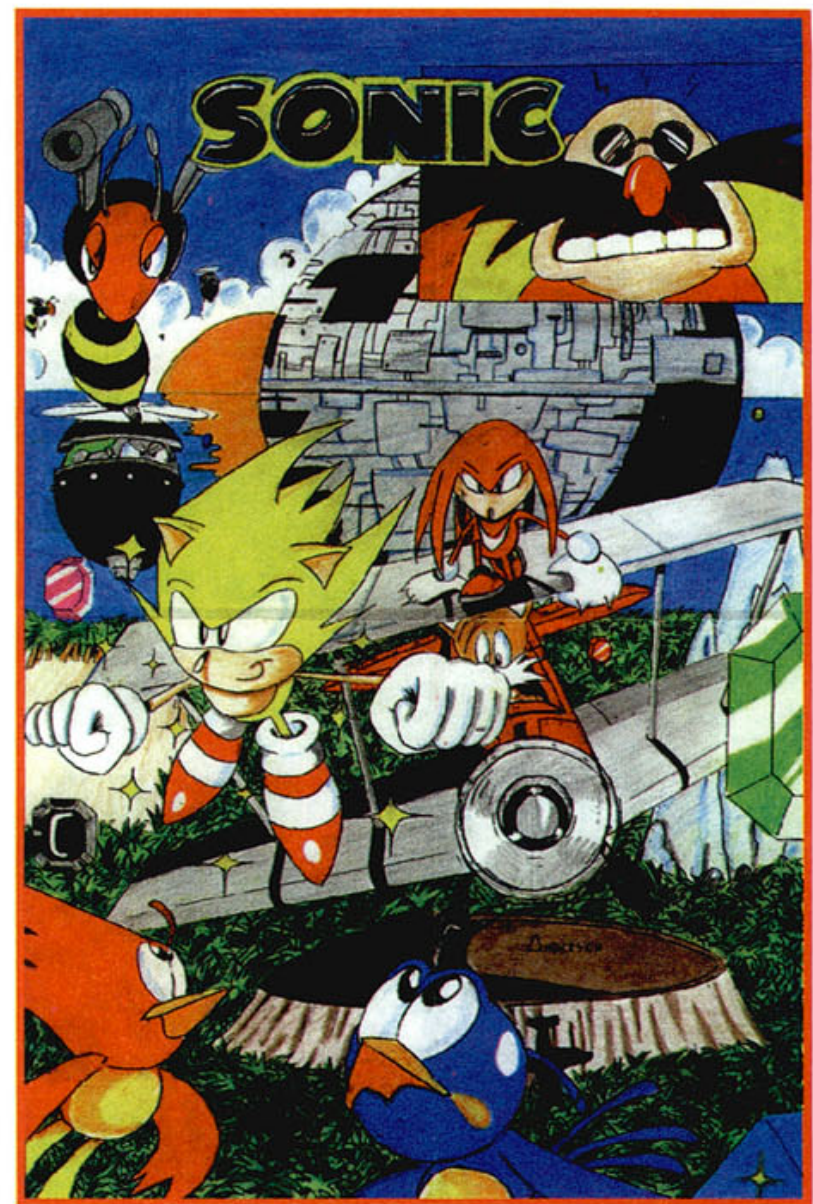
Sandoval Marinho da Costa
Coração de Maria, BA

Sandoval, esse mercado e essa profissão não existem ainda no Brasil, só no Japão, Estados Unidos e em alguns países da Europa, como Inglaterra, França e Alemanha. Foi por isso que a gente não respondeu. Portanto, é coisa para o futuro ou para quem dá um jeito de morar e estudar nesses países.

Mega Man X4 (Errata)

Tentei usar a dica de Armadura do Zero (Black Armor) no Mega Man X4 que saiu na edição 121 e ela não funcionou. Houve algum engano? Um abraço a todos!

Fábio Lucas Lopes Cançado
Belo Horizonte, MG

Caro Fábio, obrigado pelo abraço e pelos elogios, pois a gente fica tendo certeza de que você não está furioso demais. De fato, erramos a flecha nessa dica para Playstation. O correto é colocar o cursor sobre Zero na tela de seleção, segurar R1 e apertar → seis vezes; soltar R1, segurar X e apertar Start. Como publicamos a dica corretamente no Só Dicas, que saiu logo em seguida, acabamos nos esquecendo de publicar uma errata. Desculpas a todos.

Astral Sega. Miscelânea de técnicas de Anderson Alves Pereira, Cotia, SP

Novo cartucho do Saturno

Queria saber qual a previsão de lançamento de Panzer Dragoon Saga, Duke Nukem 3D e Virtua Fighter 3. E também se o cartucho de expansão de memória RAM de Samurai Shodown 3 e Fatal Fury Real Bout poderá ser usado em X-Men Versus Street Fighter e em Virtua 3?

Enyo José de Souza
Afogados da Ingazeira, PE

Parabéns, Enyo. Sua pergunta sobre o cartucho de memória é muito boa. Vamos a ela!

Duke Nukem 3D foi prometido para o Natal pela Tec Toy. Panzer Dragoon Saga foi anunciado para março nos States e não há data prevista para Virtua Fighter 3.

Agora vamos aos cartuchos. O cart original de 1 MB RAM da SNK funciona bem em qualquer game de luta da SNK para o Saturno lançado a partir de 1995 (quando saiu o cartucho). Agora, a Sega lançou um novo cartucho de RAM com 4 Megabits de capacidade, junto com X-Men Vs. Street Fighter. Os caras da revista norte-americana EGM, que puderam testar antecipadamente esse cartucho, dão o seguinte toque para quem está pensando em comprar um: de forma geral, o cart de 4 MB RAM da Sega só não funciona para os games da SNK lançados após 1995. Nesses jogos, é melhor usar o cartucho da própria SNK de 1 MB. Mas há jogos em que o cartucho não melhora nada. Confira mais no Shots desta edição.

CONTINUA ➡

ESCREVA PRA GENTE

As questões de interesse geral são respondidas na própria revista. As melhores dicas e desenhos enviados são premiados com uma camiseta exclusiva, a critério da redação.

Caixa Postal 3042 CEP 06220-990
Internet: games.azul@email.abril.com.br
Fax: (011) 867-3300

Street Fighter Collection

Por que este game não levou nota dez e nem o selo The Best of Ação Games? Vai sair Street Ex Plus Alpha para Saturno?

Raphael Rodrigues L. Marques
Rio de Janeiro, RJ

Raphael, Street Fighter Collection levou 9,5 porque "não chegou lá", sacou? E a gente sempre pensa duas vezes antes de dar o valioso selo para coletâneas: elas geralmente tem uma imperdoável intenção "caça-níqueis". Não há previsão de lançamento do Ex Plus Alpha para o Saturno.

Mega Man & Zero. Alessandro Aoki, de Registro, SP

Todos os desenhos e dicas dos leitores publicados nesta edição foram considerados animais e mereceram uma camiseta exclusiva Ação Games

Pesquisa Ação Games

Esta é a lista com os nomes dos primeiros100 leitores que responderam à pesquisa encartada em nossa Edição Anual de Natal, conforme a data de postagem dos correios.

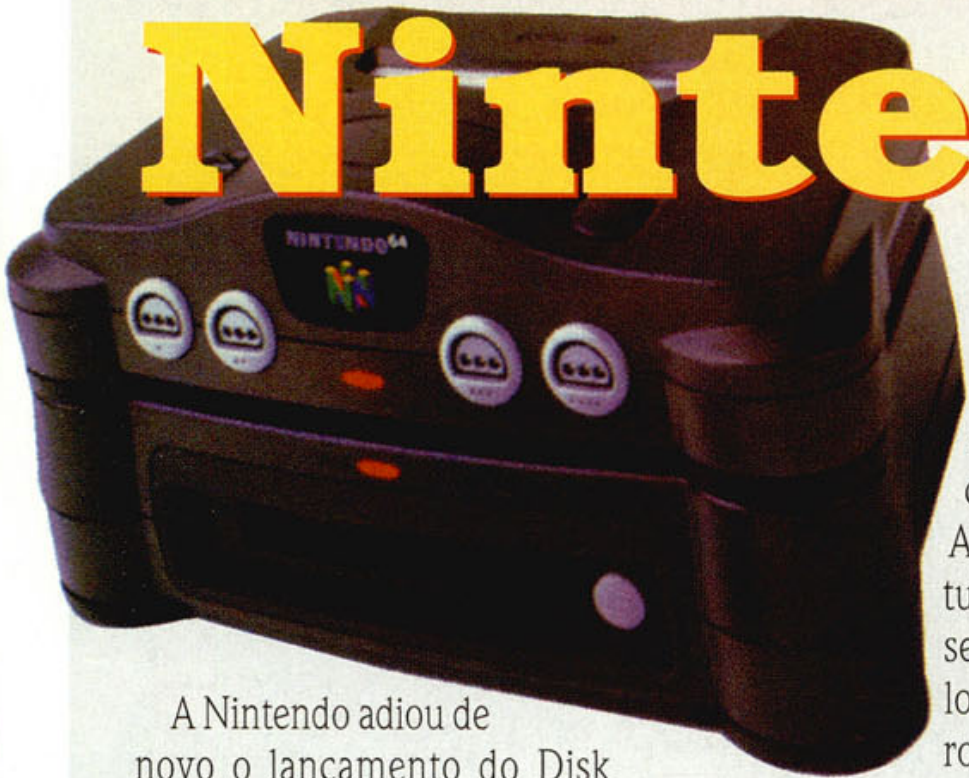
A equipe de Ação Games agradece para valer a todos os que responderam a pesquisa. Ela vai ser fundamental para fazermos uma revista legal durante todo este ano de 1998.

Adonis Pinto Figueredo, Manaus - AM, Aldo Pirez Mesquita, Bagé - RS, Alex Saratani Huang, São Paulo - SP, Alexandre Ben Amy Schön, São Paulo - SP, Amando Pinto da Silva Júnior, Jaguarão - RS, Anderson da Rocha P.Crispin, São Paulo - SP, Anderson Roberto Amorim, São Paulo - SP, André Luiz Akinci, Araruama - RJ, André Sales de Abreu, Diadema - SP, Antonio Augusto M.Paula, São Paulo - SP, Antonio Tadeu Gomieri Filho, Catanduva - SP, Augusto Mendes dos Santos, São Paulo - SP, Bruno Almeida Tyler, Belém - PA, Bruno Morais Santos, Belo Horizonte - MG, Carlos Cesar Mori Zaclra, Bragança Paulista - SP, Chris Douglas, São Paulo - SP, Claudionor Ribeiro dos Santos, Guarulhos - SP, Cleison da Silva Mendonça, Irajá - RJ, Cristian Moreira da Silva, Alvorada - RS, Daniel Morais das Neves, São Paulo - SP, Daniel Trindade da França, São Paulo - SP, Davi Alves de Souza de Almeida, São Paulo - SP, David Luckas, São Salvador - RJ, Dijalma da Silva, São Paulo - SP, Dilson Caldas da Silva Camacho, Copacabana - RJ, Douglas Dias Favorin, São Paulo - SP, Edison Bustamante Miguel, Porto Alegre - RS, Edvan Carlos Longo, Pirassununga - SP, Eliel da Fonseca, Caconde - SP, Everton Donizete dos Santos, São Paulo - SP, Fábio Luiz Ferreira, São Paulo - SP, Fábio Maia dos Santos, São Paulo - SP, Fabrício Gabriel de Oliveira, S.Antonio da Platina - PR, Felippe Ferreira Marques, Volta Redonda - RJ, Fernando Chiazza da Silva, São Paulo - SP, Fernando Viana de Figueredo, Osasco - SP, Flávio Rueda Vieira, São Paulo - SP, Francisvaldo Sander Salgado, Cáceres - MT, Gabriel Ramos Teixeira, Cubatão - SP, Gilmar Heill Lima Júnior, Bento Ribeiro - RJ, Gilmar Ramos Duarte, São paulo - SP, Gleymarcio Pereira Dutra, Teixeira de Freitas - BA, Guilherme Mendes Pereira, Bagé - RS, Hélder Nobrega Prando, Osasco - SP, Israel Cesar Pinto Ribeira, São Paulo - SP, Jayme da Cunha Rédua, Nilópolis, RJ, Jean Carlo Vignatti, Bento Gonçalves - RS, Jones Weidlich, São Paulo - SP, José Eduardo Viana, São Gonçalo - RJ, Jules Alves da Silva, Ceilândia - DF, Kin Yuri Ogura Altoé, Colatina, ES, Leandro Speandon, São Paulo - SP, Leonardo de Pontes Pirilo, Ribeirão Pires - SP, Leonardo Felipe de Ávila Calbusch, Lages - RS, Leonardo Gercei Coelho de Lima, Porto Alegre - RS, Leonardo Leandro da Silva, Penha - RJ, Luci Aparecida Pacheco de Farias, São José dos Campos - SP, Luciano Isaías de Lara, Colombo - PR, Marcelo Henrique de Godoy, São Paulo - SP, Marco Fermino de Souza, Taboão da Serra - SP, Marcos Antonio Macedo dos Anjos, Borel Roxo - RJ, Marcos Vargas Pereira, Diadema - SP, Marcus Vinícius Caldas de Siqueira, Bauru - SP, Martin Gonçalves, Corumbá - MS, Orlando Alves do Nascimento, São Paulo - SP, Paulo Cézar Silva, São Paulo - SP, Paulo Henrique L. Cassimiro, Volta Redonda - RJ, Paulo Roberto Correia de Oliveira, Irajá - RJ, Paulo Roberto Fausto Júnior, Cascadura - RJ, Pedro Pellicano, São Paulo - SP, Rafael Abib Brusisieri, Conchal - SP, Rafael Lima Rodrigues, Osvaldo Cruz - RJ, Rafael Olegário Leme, São Paulo - SP, Rafael Pinto de Andrade, São Paulo - SP, Raphael Tadeu Sabaini, Itirapina - SP, Renato da Silva Origuella, São Paulo - SP, Ricardo R.S.Fernandes, São Paulo - SP, Ricardo Rueda, Itu - SP, Robson Francisclei da Conceicão, Itaquaquecetuba - SP, Robson Pires da Silva, São Paulo - SP, Rodolpho Marim da Silva, Rio de Janeiro - RJ, Rodrigo Carotenuto, São Paulo - SP, Rodrigo R.Manmano, Osasco - SP, Rodrigo Veiga Sousa Junior, Poá - SP, Rogério Antunes Valentim, Piranguçu - MG, Roquinaldo P. de Freitas Júnior, Senhor do Bonfim - BA, Sebastião Ferreira Nascimento, Castanhal - PA, Sérgio Campos Loiola, Macaé - RJ, Sérgio Toshio Takano Narquis, Perus - SP, Thiago de Souza Filho, Itaquaquecetuba - SP, Thiago Kazuo Kimura, Presidente Prudente - SP, Thomas Schulzs Costa, Rio de Janeiro - RJ, Thyago Primeiro N.Bittencourt, Mongaguá, SP, Tony A. Bellissimo, São Paulo - SP, Vinicius Souza da Silva, Rio de Janeiro - RJ, Vitor Leonardo Pajosse de Paula, Guarulhos - SP, Washington Luís Caetano Aranha, Volta Redonda - RJ, Wiliam Camilo de Andrade, Diadema - SP, William Giunti Pio, Muzambinho - MG, Willians Pires dos Santos, São Paulo - SP.

SHOTS

O Disk Drive 64 foi adiado para junho no Japão

Zelda 64 sai em abril (Japão) e junho (EUA)

Um Show de Nintendo

A Nintendo adiou de novo o lançamento do Disk Drive 64 (o esperado acessório para disquetes do N64). E não mostrou ainda nenhum demo jogável para o DD. Em compensação, deu um show nas promessas de lançamentos de acessórios e jogos no Space World 97, feira que aconteceu em Tóquio no final do ano.

A começar por Zelda 64 (o nome oficial é Legend of Zelda: Ocarina of Time) que você confere preview nesta edição. O game promete ser um RPG de Ação arrasador e, ao contrário do que a Nintendo disse o ano passado inteiro, não vai ser para o DD64. Apesar disso, deverá ter mais animações do que o habitual nos novos cartuchos.

Junto com Zelda, um batelão de games foi prometido. O DD64 promete dar dois trunfos para a Nintendo: permitir que os jogos custem mais barato e também que eles interajam entre si a comando do jogador. Um exemplo: você poderá montar uma cidade no SimCity DD e sobrevoá-la com um helicóptero que construiu no Simcopter em cartucho. Animal, não é? Como a cabeça de leitura do DD64 também faz gravações, será possível personalizar os jogos colocando informações neles e o primeiro candidato é o RPG Mother 3.

Jogos do DD64

Os novos jogos prometidos para o DD64 agora são Mother 3 (Earthbound 64), Pocket Monster Stadium, Pocket Monster Snap, Super Mario RPG 2, Mario Artist Series (Picture Maker, Sound Maker, Polygon Maker e Talent Maker) e SimCity 64.

Como a capacidade dos disquetes do DD será de 64 Megabytes (contra 650 Megabytes dos CDs) já se fala em games que sairão em dois disquetes ou mais. Novamente, o primeiro candidato é Mother 3.

Um Pocket Monster em versão boneco

Jogos Previstos

São 103 jogos previstos, mas vários poderão nem ser lançados. Confira alguns dos principais:

All-Star Baseball '98 - da Acclaim, Esporte, abril.
Banjo Kazoiee - da Rare, Aventura, março.
Castlevania 3D - da Konami, Aventura, sem data.
F-Zero X (nome provisório) - da Nintendo, corrida, sai até março.
Forsaken - da Acclaim, tipo Descent, para quatro jogadores, abril.
Goemon 2 - Da Konami, sem data.
Hybrid Heaven - da Konami, RPG, final de 98.
NHL Breakaway '98 - da Acclaim, futebol americano,fevereiro ou março.
Shadowman - da Acclaim, em novembro/dezembro.
Turok 2 - da Acclaim, aventura, em julho.
Ultra Soccer - da Acclaim, futebol, em junho.
WWF Warzone - da Acclaim, luta, em julho.
Yoshi's Story - da Nintendo, versão em inglês em abril. Versão em japonês já lançada.
Legend of Zelda: The Ocarina of Time - da Nintendo, RPG/Action, em abril. Junho em inglês.

Novos Acessórios

Todos poderão ser lançados junto com o Disk Drive 64, em junho no Japão.

N64 Mouse

Para usar em SimCity 64 e nos games da série Mario Artist. Vai fazer dobradinha com o N64 Cassete.

N64 Cassete de Captura

Um cartucho para plugar microfone e câmeras ou videocassete, capturar e editar imagens e sons no N64, com os cartuchos de Mario Artist.

N64 Game Boy Pak

Permitirá levar informações de jogos do Game Boy para jogos do N64 e vice-versa. Em Pocket Monster Stadium, do DD64, será possível lutar com os monstros do Pokemon Game Boy.

Amtex Bio

Uma versão de Tetris, da softwarehouse Amtex, com dificuldade regulada pelo seu biorritmo. Um clipe grudado em sua orelha checa seus batimentos cardíacos.

Sistema de Reconhecimento de Voz

Microfone para comandar o jogo falando em japonês. Servirá num game da série Pocket Monster e não se sabe se haverá versões em inglês.

Para a Sony, pela qualidade de Gran Turismo para o PST. É um jogaço que você confere na próxima edição

Para o ator irlandês Pierce Brosnan, o 007 que estrela o *GoldenEye*. Depois do jogaço que a Rare fez para o filme dele, o cara sai dizendo em entrevistas que não gosta de videogames. Justo ele!

Sony cria novas companhias

É uma nova onda: as softwarehouses estão se desmembrando e criando outras empresas, para liberar a criatividade das equipes e reduzir custos. Portanto, acostume-se a ver novos nomes pintando na telinha.

Primeiro foi a Capcom, que criou a Flag Ship. Em dezembro foi a Sony, que separou três de suas equipes e criou as empresas Arc, Sugar & Rockets e Kontoreiru. Nas novas empresas, o salário dos caras aumenta ou cai conforme a venda dos jogos que eles fazem.

Tec Toy pede concordata

A Tec Toy entrou em regime de concordata preventiva em dezembro, surpreendendo a maioria dos jornalistas e empresários do setor. Concordata preventiva é uma expressão técnica do meio jurídico financeiro. De forma bastante simplificada, ela quer dizer que a Tec Toy ficou sem dinheiro no bolso para bancar algumas de suas dívidas e compromissos. O que provocou isso foram as alterações econômicas decretadas pelo governo no final do ano.

A empresa garante que essa situação é temporária e não afetará a galera que possui videogames Sega/Tec Toy.

Saturno ganha novo cartucho de RAM

A versão para Saturno de X-Men Vs. Street Fighter, que você confere nesta edição, traz na caixa um novo cartucho de expansão de memória RAM de 4 MB. O cartucho é fabricado pela própria Sega e funciona como um complemento ao cartucho de 1 MB RAM da SNK, lançado em 1995. Segundo informes colocados na Internet por jogadores norte-americanos, o cartucho da Sega funciona legal na maioria dos jogos recentes ou novos, salvo nos novos da própria SNK. Nesse caso, é melhor usar o cartucho da SNK mesmo.

CURTAS

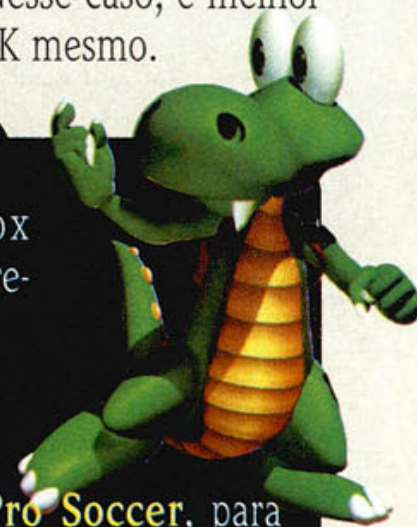
A Namco trabalha a todo vapor em Soul Edge 2.

A Capcom já está fazendo Arcades de luta 3D com uma nova placa-mãe. Estão no forno Star Gladiator 2 e Street Fighter EX 2.

Diddy Kong Racing vendeu 800 mil cartuchos nos EUA em apenas duas semanas. Nada mau, hein!

Croc, da Fox Interactive, sairá em breve para o Saturno.

Japan League Pro Soccer, para Saturno, foi um dos games mais vendidos no Japão na temporada pré Natal.

5 milhões de jogos foi o total vendido pela Nintendo nos Estados Unidos em 1997.

TOP TEN

NACIONAL AÇÃO GAMES

Os jogos mais alugados pela galera em todo o País, de acordo com a geração de máquinas, durante o mês de janeiro.

MEGA & SNES (16 BITS)	SATURNO & PLAYSTATION (32 BITS)	NINTENDO 64 (64 BITS)
1.Internacional S.Soccer DeLuxe - SNES	**1.**Need For Speed 2 - PST	**1.**Diddy Kong Racing
2.Donkey Kong Country 3 - SNES	**2.**Marvel Super Heroes - PST/SAT	**2.**Internacional S.S.Soccer
3.Fifa 97 - SNES e MEGA	**3.**Tomb Raider 2 - PST	**3.**GoldenEye 007
4.Street Fighter Alpha 2 - SNES	**4.**Resident Evil - PST/SAT	**4.**San Francisco Rush
5.Top Gear 2 - SNES e MEGA	**5.**Sega Touring Car - SAT	**5.**Top Gear Rally
6.Final Fight 3 - SNES	**6.**World Wide Soccer '98 - SAT	**6.**Extreme-G
7.Ultimate MK3 - SNES e MEGA	**7.**Fighting Force - PST	**7.**Lamborguini
8.Mario Kart - SNES	**8.**Enemy Zero - SAT	**8.**Duke Nukem 64
9.Kirby's SuperStar - SNES	**9.**Formula 1 - PST	**9.**Mortal Kombat Mythologies Sub-Zero
10. Donkey Kong Country 2 - SNES	**10.**Wild Arms - PST	**10.**Cruisin USA

LOCADORAS PARTICIPANTES:

Belo Horizonte (MG) - Mega Game, Tel.: (031) 296-7184
Curitiba (PR) - Vídeoteka, Tel.: (041) 262-7581
Porto Alegre (RS) - Espaço Vídeo, Tel.: (051) 311-7999(Obs.: não alugam 32 Bits)
Rio de Janeiro (RJ) - Game Palace, Tel.: (021) 430-7146
Salvador (BA) - Kombat Games, Tel.: (071) 255-0977
São José dos Campos - SP - ProGames, Tel.: (0123) 41-7250
São Paulo (SP) - ProGames Mooca, Tel.: (011) 591-0039

Games arrepiantes para você se divertir e aquele que pode vir a ser o maior RPG de todos os tempos para o Nintendo 64

NINTENDO 64/Preview

Legend of Zelda: Ocarina of Time

RPG/Ação, da Nintendo, 1 jogador, cartucho japonês. Lançamento previsto para abril *- Prepare-se! A versão de Zelda para o Nintendo 64 vai ser fantástica. Os gráficos poligonais vão dar um show com detalhes incríveis, muita profundidade e animações perfeitas. O som vem arrebentando e a jogabilidade usa todos os botões do controller. A visão e o sistema de ataque serão mais ou menos iguais aos de Tomb Rider. Além de tudo isso vai ter muita ação. Resumindo: Legend of Zelda: Ocarina of Time promete ser um grande RPG, provavelmente o melhor de todos os tempos!*

Resident Evil 2/Alternativo

PLAYSTATION

Adventure, da Capcom, 1 jogador, Save no Memory Card. Previsto para final de janeiro *- Demo jogável só com Leon, sem animação e com todos os itens disponíveis. Piratão nojento que só vai até a metade. Não caia nessa e espere pelo original!*

Gran Turismo

PLAYSTATION

Corrida, da Sony, 1 ou 2 jogadores, Save no Memory Card *- Jogaço de corrida com mais de cem carros, muitas pistas, bom desafio e gráficos legais. Dá para comprar carangos e incrementá-los para chegar nos níveis mais difíceis.* **Nota 9,5**

1080º Snowboarding/Preview

NINTENDO 64

Snowboarding, da Nintendo, 1 ou 2 jogadores, cartucho japonês. Previsto para fevereiro *- Game feito pelo mesmo pessoal de Wave Racer. A Nintendo promete caprichar para desbancar Cool Boarders 2. É esperar para ver se consegue.*

Winning Eleven 3

PLAYSTATION

Futebol, da Konami, 1 ou 2 jogadores, CD japonês, Save no Memory Card. Nas prateleiras *- Game de futebol que desbanca os já lançados. Não é muito bonito no visual, mas dá um show de bola na jogabilidade.* **Nota 9,0**

X-MEN VS. STREET FIGHTER

A Sega saiu na frente com este jogaço de luta, agora sem loadings

A Sega se mexeu rápido e X-Men X Street Fighter saiu na frente para o Saturno. É um game sensacional, reunindo grandes personagens do videogame. O melhor de tudo é que o jogo não tem mais aqueles loadings chatos entre as lutas: o game carrega uma vez só. Tudo isso por causa do cartucho de expansão de memória com 4 Megabits, que vem com o CD. Portanto, vale a pena pensar em comprar esse game para ter o cartucho, que serve para outros jogos (veja no Shots desta edição).

A Perfeição do Arcade

Na maior parte dos detalhes o game está igualzinho ao Arcade. Todos os personagens estão presentes e os cenários são idênticos. O esquema de jogo também é o mesmo: você escolhe dois personagens para lutar e vai alternando conforme a luta rola.

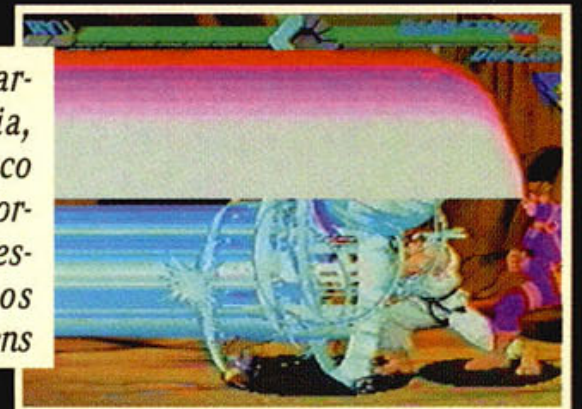
Os gráficos estão sensacionais e a jogabilidade simplesmente detona. O CD vem ainda tem mais uma novidade: quando o jogador chega ao final do game em qualquer nível de dificuldade, ganha automaticamente estrelas a mais no Turbo Select, tornando o jogo muito mais veloz. Diversão certa!

X-MEN VS. STREET FIGHTER

Saturno, Luta, da Capcom, 1 ou 2 jogadores. Nas prateleiras.

9,5 Um jogaço de luta! Jogabilidade legal e gráficos arrasadores, sem loading entre as lutas.

Akuma detona Zangief: repare na definição dos gráficos. Dez!

Encha duas barras de energia, faça ↓↘→, soco forte + chute forte e solte um especial com os dois personagens

Confira truques exclusivos na seção de dicas

Os golpes em azul são os especiais de cada lutador

CÍCLOPE

Optic Blast - ↓↘→, soco
Ground Blast - ↓↙←, soco
Gene Splice - →↓↘, soco, (A)
Cyclops Kick - No ar, ↓↙←, chute
Rapid Punch - →→ + soco fraco + chute fraco, soco repetidamente
Clothesline - Perto, →→ + soco forte + chute forte
Geometric Blast - No ar, ↓↙←, 2 botões de soco
Mega Optic Blast - ↓↘→, 2 botões de soco

Optic Blast

TEMPESTADE

Typhoon - ↓↘→, soco (C/A)
Lightning Static - Direcional + soco médio + chute fraco (A)
Ground Typhoon - ↓↙←, soco (C/A)
Flying - ↓↙←, 2 botões de chute
Shocking Charge - Soco médio e chute fraco
Lightning Storm - ↓↘→, dois botões de soco
Hail Storm - ↓↙←, dois botões de soco

Typhoon

MAGNETO

E-M Disruptor - ↓↘→, soco (C/A)
Hyper Gravitation - →↘↓↙←, soco (C/A)
Forcefield - ←↙↓↘→, chute
Flying - ↓↙←, 2 botões de chute (C/A)
Magnectic Blast - No ar, ↑↗→ + soco
Magnectic Shockwave - ↓↘→, 2 botões de soco
Magnectic Tempest - ↓↘→, 2 botões de chute (C/A)

E-M Disruptor

GAMBIT

Cajun Slash - →↓↘, soco
Cajun Strike - ↓ 2s, ↑, soco, chute
Cajun Escape - ↓ 2s, ↑, chute
Kinetic Card - ↓↘→, soco (C/A)
Upwards Card - ↓↙←, soco
Royal Flush - ↓↘→, 2 botões de soco

Kinetic Card

DENTES-DE-SABRE

Berserker Claw - ↓↘→, soco
Jumping Grab - →↓↘, soco
Birdie Gun - ↓↙←, chute
Berserker Claw X - ↓↘→, 2 botões de soco
Armed Birdie - ↓↙←, 2 botões de chute
Saber X - →↓↘, 2 botões de soco

Birdie Gun

JUGGERNAUT

Juggernaut Punch - ↓↘→, soco
Earthquake Punch - ↓↙←, soco
Citorak Power Up - →↓↘ , 2 botões de soco
Super Taunt Throw - ↓↙←, chute
Body Splash - ←↙↓↘→, chute (C/A)
Power Up! - →↓↘, 2 botões de soco
Nail Slam - Perto, →↘↓↙←, chute
Jogar coisas - ↓↓, 2 botões de soco
Junggernaut Headcrush - ↓↘→, 2 botões de soco

Earthquake Punch

WOLVERINE

Berserker Barrage - ↓↘→, soco
Tornado Claw - →↓↘, soco
Drill Claw - Direcional + soco médio + chute fraco (C/A)
Dart Kick - ↓ + soco médio (A)
Slide - ↘ + soco forte
Berserker Barrage - ↓↘→, 2 botões de soco
Weapon X - →↓↘, 2 botões de soco

Tornado Claw

VAMPIRA

Multiple Punch - ↓↘→, soco (C/A)
Power Stealing Kiss - ↓↙←, chute (C/A)
Stolen Power - ↓↘→, chute
Upward Punches - →↓↘, soco
Kamikaze Drop - →↓↘, chute
Super Punches and Kiss - ↓↘→, 2 botões de soco
Demon Rage (sugue Akuma) - soco fraco, soco fraco, chute fraco + →, soco forte

Power Stealing Kiss

RYU

Fireball - ↓↘→, soco (C/A)
Hurricane Kick - ↓↙←, chute (C/A)
Dragon Punch - →↓↘, soco
Collarbone Breaker - →, soco médio
Hop Kick - →, chute médio
Jumping Side Kick - ↑, chute forte (A)
Super Fireball - ↓↘→, 2 botões de soco (C/A)
Super Hurricane Kick - ↓↙←, 2 botões de chute

Fireball

KEN

Fireball - ↓↘→, soco (C/A)
Dragon Punch - →↓↘, soco (C/A)
Hurricane Kick - ↓↙←, chute (C/A)
Overhead Kick - ↓↘→, chute
Crazy Kick - →, chute médio
Jumping Side Kick - ↑, chute forte (A)
Rising Dragon Wave - ↓↘→, 2 botões de soco
Vertical Dragon Wave - ↓↘→, 2 botões de chute

Dragon Punch

CHARLIE

Sonic Boom - Segure ← 2s, →, soco
Flash Kick - Segure ↓ 2s, ↑, chute
Blade Slice - ↑↗→, chute (A)
Sonic Break - ↓↘→, 2 botões de soco
Crossfire Blitz - ↓↘→, 2 botões de chute
Somersault Justice - ↓↙←, 2 botões de chute

Flash Kick

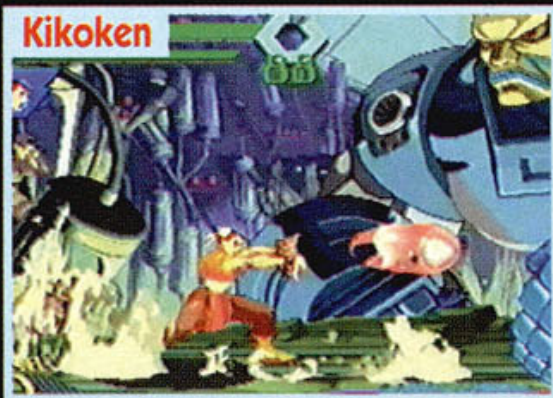
ZANGIEF

Spinning Lariat - 3 botões de soco (C/A)
Short Spinning Lariat - 3 botões de chute, (C/A)
Spinning Piledriver - 360 + soco (C/A)
Siberian Suplex - Perto, 360 + chute (C)
Siberian Bear Crusher - Perto, ←↙↓↘→ + chute
Banishing Punch - →↓↘, soco (C)
Flying Power Bomb - Longe, ←↙↓↘→, chute
Leaping Air Slam - →↘↓↙←, chute
Elbow Slam - →, soco médio (C)
Elbow Drop - ↓, soco médio (A)
Body Splash - ↓, soco forte (A)
Grab Dash - →→, soco médio, chute médio, soco forte ou chute forte
Final Atomic Buster - 360 + 2 botões de soco
Leaping Death Snatch - ↓↘→ + 2 botões de chute

Grab Dash

CHUN-LI

Kikoken - ←↙↓↘→, soco
Lightning Kick - Chute repetidamente (C/A)
Rising Bird Kick - ↓ 2s, ↑, chute
Axe Kick - →↘↓↙←, chute
Head Stomp - ↓, chute médio (A)
Neck Breaker - ↘, chute forte
Kiko-Sho - ↓↘→, 2 botões de soco
Chaos Kick - ↓↘→, 2 botões de chute
Super Spinning Bird Kick - ↓↙←, 2 botões de chute

Kikoken

DHALSIM

Yoga Fire - ↓↘→, soco
Yoga Flame - →↘↓↙←, soco
Yoga Blast - →↘↓↙←, chute
Yoga Teleport - →↓↘ ou ←↓↙, 3 botões de chute ou soco (C/A)
Yoga Spear - ↓, chute (A)
Yoga Torpedo - ↓, soco forte (A)
Yoga Inferno - ↓↘→, 2 botões de soco
Yoga Strike - ↓↘→, 2 botões de chute

Yoga Flame

AKUMA

Great Fireball - ↓↘→, soco (C/A)
Great Dragon Punch - →↓↘, soco (C/A)
Hurricane Kick - ↓↙←, chute (C/A)
Overhead Chop - →, soco médio
Hope Kick - →, chute médio
Dive Kick - No ar, ↓, chute
Jumping Side Kick - No ar, ↑, chute forte
Teleport - →↓↘ ou ←↓↙ 2 botões de soco ou chute
Super Fireball - ↓↙←, 2 botões de soco (C/A)
Rising Dragon Wave - ↓↘→, 2 botões de soco
Super Air Fireball - No ar, ↓↘→, 2 botões de soco
Demon Rage - soco fraco, soco fraco, → + chute fraco, soco forte (Precisa estar no level 2 ou maior)

Great Fireball

M.BISON

Psycho Shot - ↓↘→, soco (C)
Psycho Field - ←↙↓↘→, soco Demon (C/A)
Kneepress - No ar, ←↙↓↘→, chute (C/A)
Head Stomp - ↓ 2s, ↑, chute, soco (C)
Flying - ↓↙←, 3 botões de chute (C/A)
Bison Warp - →↓↘ ou ←↓↙ + qualquer botão
Psycho Crusher - ↓↘→, 2 botões de soco (C/A)
Demonic Knee Press Nightmare - ↓↘→, 2 botões de chute (C)

Psycho Shot

CAMMY

Cannon Drill - ↓↘→, chute (C/A)
Spinning Knuckle - ↓↘→, soco (C)
Spinning Arrow - ↓↘→, chute (A)
Cannon Counter - ↓↙←, soco (C)
Air Thrust Kick - ↓↙←, chute (A)
Cannon Spark - →↘↓↙→, chute
Spin Dive Smasher - ↓↘→, 2 botões de chute
Maximum Cammy - ↓↙←, 2 botões de chute (A)

Cannon Drill

(C) - Golpes no chão/(A) - Golpes no ar/(C/A) - No chão e no ar
Os comandos valem com seu lutador do lado esquerdo da tela

SEGA Touring Car Championship

Muita velocidade, mas com jogabilidade complicada

Por Hugo Santos

A Sega aposta bastante na versão doméstica deste Arcade, apesar de não ter feito muito sucesso nos fliperamas. Você corre na categoria Turismo em três pistas e com quatro carros diferentes: Alfa Romeo 155 V6TI, AMG Mercedes C-Class, Opel Calibra V6 e Toyota Supra. As opções são as padrões: configuração de várias partes do carro, carro fantasma (repete o seu melhor desempenho no circuito) e três visões bem diferentes. Existem dois modos de jogo: o Championship e o Arcade.

SEGA TOURING Car Championship

Saturno, Corrida, da Sega, 1 ou 2 jogadores ou vários em rede. Nas prateleiras.

7,0 Game divertido com gráficos feios e som nota dez. Mas ficou devendo na jogabilidade, já que é muito difícil controlar o carro.

As pistas são todas muito estreitas e a sensação de velocidade é forte

Visual Fraco

Os gráficos estão estourados, mas na média dos jogos de corrida da Sega. Vários carangos podem aparecer na tela sem que você perceba nada, pois praticamente não há redução de frames (número de imagens rodando por segundo).

A velocidade de jogo é muito alta e prejudicou a jogabilidade. No começo, você encontra dificuldade até em manter o carro na pista e o uso de derrapagens nas curvas é imprescindível. O nível de IA (Inteligência Artificial) dos adversários é tão grande que muitas vezes você não conseguirá acompanhá-los.

Jogo em rede

Para aumentar a diversão a Sega está promovendo campeonatos mundiais para quem dispõe do acessório NetLink. Um torneio já rolou em dezembro e estão previstos outros em abril e junho. Entre no site http://www.sega.co.jp/stc/ e saiba mais.

Seus pneus vão ficar carecas se você entrar muito na grama ou na terra

Como as corridas são curtas, parar nos boxes é arriscado

As disputas em dupla não ficam lentas

O Opel é o carro que menos derrapa

A largada ocorre em movimento e com o "pace car" à frente

Faça as curvas derrapando para melhorar o desempenho na corrida

QUAKE

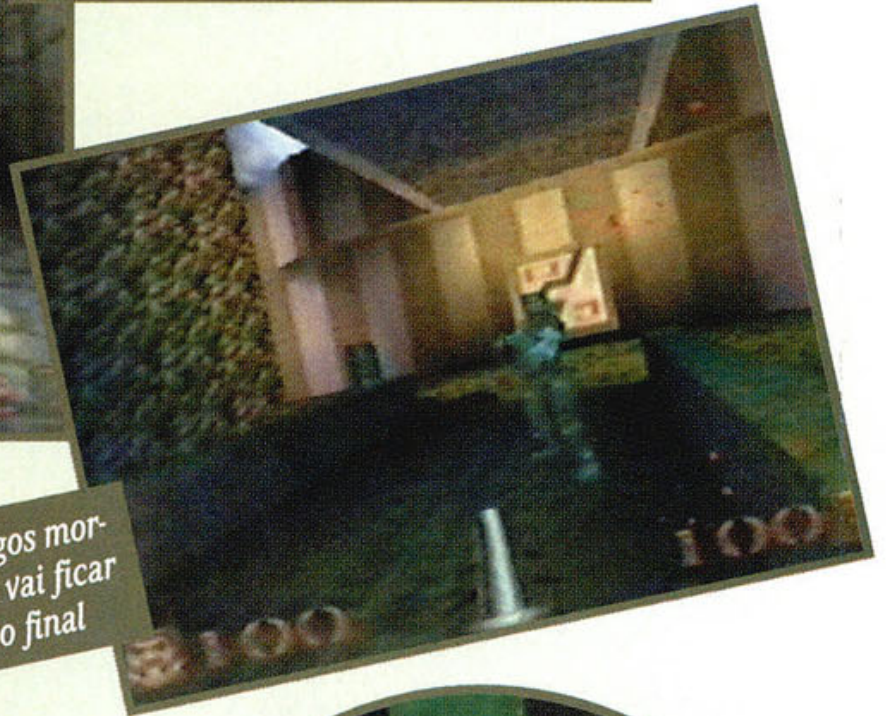
A versão de teste chega detonando

Por Hugo Santos

Nintendo 64, Ação, da Midway, número de jogadores não definido, aceita Rumble Pak. Lançamento previsto para março.

Um dos maiores games em primeira pessoa de todos os tempos está chegando para o Nintendo 64. Jogamos a versão Alpha (para teste, não finalizada) mas já deu para sacar que o cartucho vai abalar o N64, porque bate a versão para PC, isso se você não tiver um computador muito potente.

A Midway havia prometido o lançamento para o Natal mas sem incluir um modo Multiplayer. Felizmente, a empresa voltou atrás e adiou o projeto para incluir a opção. Só não se sabe ainda para quantos jogadores será.

Não tenha dó e mande bala neste altar. Você vai ter uma surpresa infernal

Agora os inimigos morrem fácil. Mas vai ficar difícil na versão final

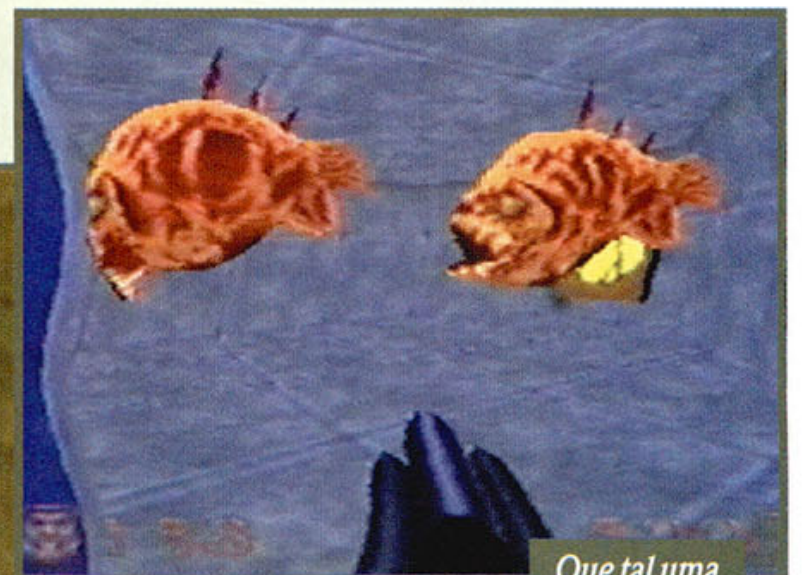
Com um canhão destes você não precisa ter medo do cachorro

Este cara atrás das grades parece estar nervoso

Arrebentando

Quake tem tudo o mais para detonar: uma atmosfera hipersombria, efeitos sonoros sinistros, detonação a dar com pau em 25 fases (mais seis no modo Multiplayer) e compatibilidade com Rumble Pak.

A jogabilidade está boa, com movimentos uniformes e rápidos. Os gráficos e a animação dos inimigos também detonam, embora haja alguns estouros de imagem que – imaginamos – vão sumir na versão final. Se a Midway caprichar na finalização, será um grande jogo para a felicidade dos aficionados.

Fase das Câmaras do Tormento. Elas não parecem chocantes?

Para um trabalho rápido use o lançador de granadas

Que tal uma piranha fatiada para o jantar?

Yoshi's Story

Jogo divertido com gráficos lindos e jogabilidade simples

Por Ivan Cordon

Yoshi's Story arrebenta no Nintendo 64. Para começar, são seis Yoshis diferentes, cada um com uma comida predileta. Além disso, o dino agora nada, mergulha de cabeça, empurra objetos, flutua e usa alguns itens.

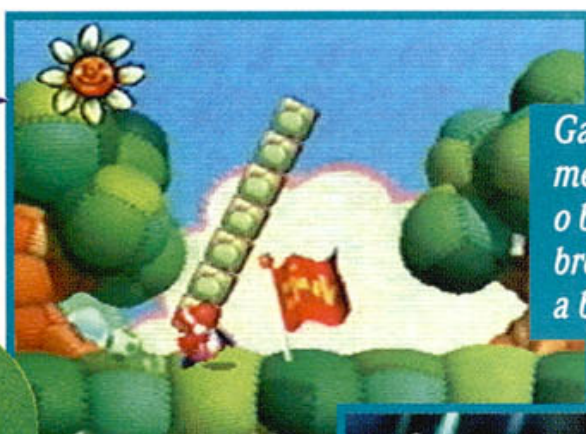
O game é dividido em seis mundos com quatro fases cada e para passar você tem de comer trinta frutas. Pegando as preferidas de cada Yoshi dá para aumentar a pontuação.

Como o jogo é bem infantil a dificuldade é baixa e dá para terminar na boa. Depois de abrir as fases ainda existe um modo parecido com um Time Trial, no qual você pega frutas no menor tempo possível.

Os gráficos em 3D são muito bem feitos, cheios de detalhes e a jogabilidade é em 2D, uma novidade no N64. A união desses dois elementos a Nintendo está chamando de 2D e 1/2.

Coma a margarida para recuperar energia

Pegue muitos corações para abrir fases nos próximos mundos

Quando você encontrar estas placas mergulhe entre elas para ganhar vários itens secretos

Ganhe frutas: mergulhe sobre o balde e equilibre os vasos até a bandeira

Com este coração pequeno você fica invencível temporariamente

Para passar pelo elefante, pule e segure ↓. Quando ele estiver de pernas para o ar é só saltar em cima

Pegue a nuvem e suba para achar uma área secreta

Coma os inimigos e ganhe ovos

Na fase três o chefe muda sempre. Para detonar esta nuvem basta comê-la

YOSHI'S STORY

Nintendo 64, Aventura, da Nintendo, com 128 megas, Save no cartucho, aceita Rumble Pak. Cartucho japonês. Nas prateleiras.

9,0 O game está muito bonito, com cenários multi coloridos, som animal e jogabilidade simples.

Livro de História

O bebê Koopa quer transformar a ilha dos Yoshis num livro ilustrado. Mas os seis bebês Yoshis vão detoná-lo e impedir a maldade.

Lamborghini

Jogo decepciona e diverte pouco

Por Odair Braz Junior

Lamborghini foi anunciado como um grande jogo de corrida e deixou todo mundo na expectativa. Tudo em vão. A decepção já começa pelos gráficos fracos. Eles não são ruins mas apresentam falhas de acabamento inexistentes em Top Gear Rally, por exemplo. Mais pontos negativos? A jogabilidade é péssima, o carro é muito leve e não permite fazer curvas legais para melhorar seu tempo. Junte a isso o Rumble Pak que não funciona direito e temos um game frouxo.

O Lado Bom

Existem quatro ângulos de visão e quatro modos de jogo: Championship, Arcade, Time Trail e Single Race. Dá para escolher entre cinco carros, todos modelos diferentes de Lamborghinis, mas não há dados como aceleração, nem velocidade final.

Para não dizer que o cartucho é um desperdício completo, os pit-stops são legais porque o jogador ajuda os mecânicos a colocar gasolina e trocar pneus. O outro lance bacana são as derrapadas: você puxa o breque de mão, acelera e o carro sai cantando pneu. O único ponto positivo de verdade: Lamborghini não fica lento quando disputado em mais de um jogador.

Puxe o freio de mão (C→ + Z) para fritar os pneus do carro

Existem muitos atalhos em todas as pistas. Este é um deles

Aperte C↑ para acionar o retrovisor

Nos boxes encha o tanque colocando o stick para cima várias vezes. Aperte B e troque os pneus com movimentos circulares no stick

As setas indicam o caminho. Se não quiser usá-las é só desligar a opção

Preste atenção no símbolo "Pit". Ele indica que os boxes estão logo à frente

AUTOMOBILI LAMBORGHINI

Nintendo 64, Corrida, da Titus, 1 a 4 jogadores, aceita Rumble Pak. Nas prateleiras.

6,0 Jogo fraco, com gráficos abaixo do esperado e jogabilidade ruim.

Os gráficos poderiam ser bem mais caprichados. Repare na área circulada como não foram bem acabados

Quando surgir na tela a frase "Tires Worn" é hora de trocar os pneus

Mês que vem, o Kombat continua.

Na próxima edição de Ação Games tem mais porrada, em uma nova fita exclusiva da série Mortal Kombat. Inteiramente grátis. Dia 02/03 nas bancas.

FIFA 98

O game é de uma perfeição apavorante

Por Ivan David

Surpresa! Há anos a série FIFA Soccer ficava devendo para os games concorrentes da Konami. Mas agora não! Em FIFA 98, a Electronic Arts caprichou tanto que o game já é favorito a melhor do ano. Tudo é legal: a trilha tem a banda inglesa Blur e efeitos sonoros inéditos. O barulho da torcida, por exemplo, é perfeito e cresce de acordo com a emoção das jogadas.

Confira uma das cenas de vídeo feitas para o Rio de Janeiro. Muito legal

Os gráficos dão um show à parte e a movimentação é excelente, graças à renderização maravilhosa da tecnologia Motion Blending (técnica de captura de movimentos humanos). Com este recurso o jogador consegue dar dribles fantásticos, chapéus, ginga de corpo, drible da vaca e por aí vai. Os estádios são outra inovação: além de ótimos graficamente, cada um dos dezesseis campos possui uma animação de abertura de cair o queixo, com imagens reais de cada país. Para completar a perfeição, a jogabilidade também é de tirar o chapéu.

Veja este drible. O movimento, quando você está jogando, é muito bom e foi feito a partir de jogadores reais

Realista e divertido

FIFA 98 é um jogo bastante detalhado. Traz mais de 6.700 jogadores, com informações técnicas e profissionais de todos. A quantidade de times dá uma goleada na concorrência: 361 no total, incluindo seleções do mundo todo e clubes de onze países. Os times vêm com as escalações originais da temporada 97/98, com pequenos erros, já que a troca de jogadores não pára nunca. De qualquer forma, nas opções você pode mudar os nomes e colocar uniformes da cor que quiser.

FIFA 98 tem oito opções de câmeras. Esta é a Action Cam, com scroll vertical

Tela para mudar jogadores. O total de atletas e times bate o recorde dos games anteriores

FIFA: ROAD TO THE WORLD CUP 98

Playstation/PC, Futebol, da Electronic Arts, 1 ou 2 jogadores simultâneos, 1 a 8 alternados em campeonato. Save no Memory Card.

Config. mínima para PC: Pentium, 16MB RAM, 20 MB livre, CD 4x. Nas prateleiras.

9,5 Imperdível! Um game à altura da Copa do Mundo, cheio de jogadas novas, centenas de times, gráficos e som hipnotizantes. A jogabilidade é ótima, mas é melhor e mais rápida na versão para PC.

Playstation Vs. PC

FIFA 98 é excelente no Playstation, mas a versão para PC é ainda melhor. No computador o som é arregaçante e dá para ouvir até a respiração do jogador correndo atrás da bola. Os gráficos e a jogabilidade também são superiores e o desafio é maior. Além disso, jogando em PC há o modo Multiplayer, em que dá para jogar via modem ou em rede local. Segundo a Electronic Arts, dá para somar até 32 jogadores plugados, mas como o game era novíssimo quando testamos, faltou encontrar parceiros para checar e avaliar.

Confira uma imagem real da versão Playstation (com neve) e de PC. A diferença é gritante e os micros saem ganhando

RADAR DE CAMPO

Você pode jogar com ou sem o radar que mostra a distribuição dos jogadores em campo.

JOGADA NOVA

Agora você pode levantar a bola quando quiser, para fazer um jogo por cima, driblar ou mesmo evitar um carrinho adversário.

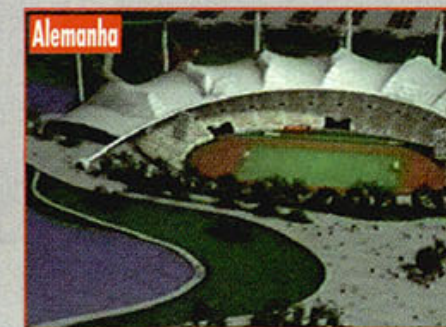
SATURNO & NINTENDO 64

A Electronic Arts garantiu o lançamento de versões deste Fifa para Saturno e Nintendo 64, sem informar as datas. A única foto divulgada é esta, da versão para o N64.

FUTEBOL INDOOR

Esta versão manteve o Futebol Indoor lançado na versão 97.

ESTÁDIOS ANIMAIS

Ao escolher cada país você vê imagens reais do lugar e depois os estádios computadorizados. São dezesseis dos mais belos campos de todo o mundo. Uma beleza!

Modos de Jogo

Friendly - Partida única. Você seleciona os times, o estádio e ajusta outras opções de jogo.

Road to World Cup - Campeonato com uma rodada de classificação, primeira rodada e rodada final, como na Copa.

League - Você joga uma temporada completa em uma das onze ligas mundiais. No total, são 189 clubes. O regulamento é por pontos corridos em turno e returno.

Training - Pratique pênaltis, cobranças de falta, escanteios e até um jogo treino.

Penalty ShootOut - Cinco cobranças de pênalti para cada time, ou chutes até o desempate.

Comandos Básicos

R1 - Levantar a bola com os dois pés/ Foge do carrinho rival

X - Passe/ Ou trocar de jogador

● - Chute

▲ - Correr

■ - Lançamento/Roubar bola/ Carrinho fraco

L1 - Carrinho forte

L2/R2 - Com a bola parada, chute com efeito

R2 - Faz finta

Agora nas cobranças de bola parada, o seu controle sobre a trajetória da bola é muito maior. Dá para fazer altas curvas

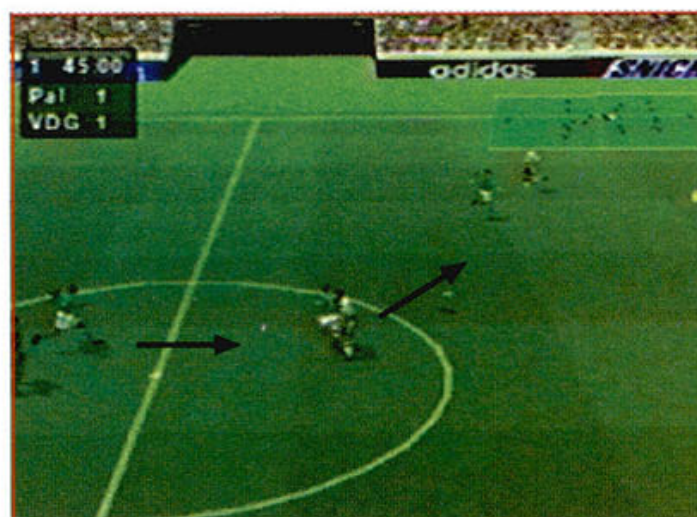
AH, EU TÔ MALUCO!

As comemorações também vieram mais legais. Confira algumas delas.

Team Management

Faça o seu time ter o melhor desempenho possível.

Position - Altere as posições de cada jogador. Selecione o nome e você vê um círculo amarelo que mostra até onde o jogador avança nessa posição. Use o direcional para arrastar o atleta até a posição desejada.

Formation - Formação tática do time: defina zaga, meio-campo e ataque.

Jogada ensaiada. Dá para barbarizar quando você se habitua a jogar com uma formação específica

Substitution - Escolha o jogador que sai e o que entra e aperte X.

Strategy - Você altera o posicionamento estratégico do time. Basta arrastar o controle deslizante até a posição desejada.

Attack Bias - A tendência de ataque de cada jogador. Selecione o nome do atleta, clique o botão Attack Bias e arraste o controle deslizante até a posição desejada.

Kick Takers - Escolher jogadores para bater escanteios, pênaltis e faltas. Selecione o nome do jogador e o botão Kick Takers. Ao aparecer o menu instantâneo, escolha o tipo de chute, conforme o seguinte menu de siglas:

CKL - Escanteios para a esquerda
CKR - Escanteios para a direita
FK - Chutes livres
PK - Pênaltis
SPK - Cobranças de faltas

Aggression - Você define a agressividade dos jogadores. Selecione o nome e o marcador do botão Aggression.

Man Marking (exclusivo do Playstation) - Para marcar individualmente um jogador adversário. Escolha o atleta do outro time e aperte X duas vezes para manter a marcação.

Personalize os Times

Customize Squad - Serve para personalizar os times e os jogadores e também fazer transferências entre clubes nacionais ou internacionais.

Team Edit - Selecione o estádio, altere o nome das equipes, modifique a cor dos uniformes e veja o valor financeiro do time.

Player Edit - Para editar os jogadores individualmente. Inclui até barba e cabelo. Confira alguns dos itens alteráveis:

Spd - Velocidade
Agg - Agressividade
Bct - Controle de bola
Spw - Força do chute
Sac - Precisão do chute
Agl - Agilidade
Rct - Reação
Acl - Aceleração
Fit - Preparo físico
Pbs - Tendência de passe
Sbs - Tendência de chute
Tac - Bloqueios
Awr - Atenção
Hac - Precisão de toque de cabeça
Pac - Precisão de passe
Cre - Criatividade
Atb - Tendência de ataque

Você altera praticamente tudo nos jogadores, do uniforme ao visual e agressividade

International Selection - Você pode reconvocar qualquer seleção e recebe a lista de jogadores que não foram chamados, de cada país.

Club Transfers - Aqui seu clube pode vender ou comprar jogadores, dependendo dos recursos financeiros. As equipes devem ter entre onze e vinte jogadores e a grana dos times não pode ficar abaixo de uma Libra (£1).

Playstation

EINHÄNDER

Visual arrepiante e ação ininterrupta

Por Humberto Martinez

O primeiro game de nave da Square, a criadora de Final Fantasy, é um arraso! A grande sacada foi criar um jogo 3D, usando scrolls e jogabilidade dos clássicos de nave de 16 Bits. Os gráficos ficaram incrivelmente bem feitos e a trilha sonora tem um pique de dance music que cai muito bem.

Você pilota uma pequena nave em um gigantesco mundo futurista no qual encara chuva de inimigos, chefes bem exagerados, poucas vidas e um desafio animal. Dá para carregar até três tipos de armas capturadas das naves destruídas e o seu arsenal é bem variado: vai desde poderosos canhões e metralhadoras até espadas de laser e lança-mísseis.

Game Difícil

A dificuldade é altíssima, com fases bem compridas, sempre com subchefes e chefes bem apelões pelo caminho. É preciso tomar cuidado até com os destroços das naves destruídas. Pode ir na certeza porque Einhänder é viciante e divertidaço!

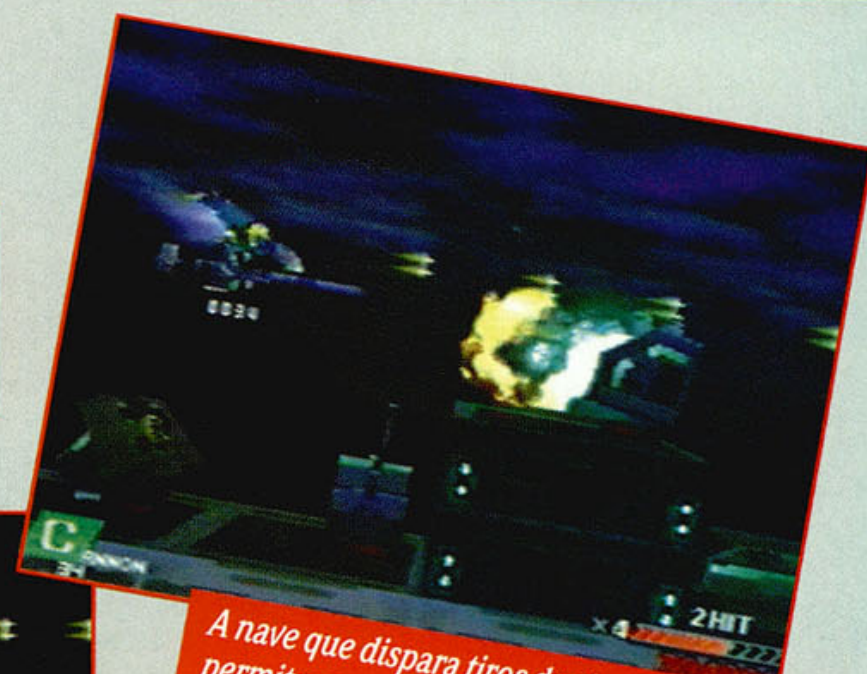
EINHÄNDER

Playstation, Nave, da Square, 1 jogador, CD japonês, Save no Memory Card. Nas prateleiras.

9,0 Muita ação, ótimos gráficos, desafio cabeludo e viciante. Tem tudo para emplacar.

Não marque bobeira na hora de pegar as armas inimigas para não se dar mal

Na opção Gallery você pode conhecer todo o seu futuro arsenal

Este chefe é o primeiro a impressionar no efeito de scroll. Destrua seu braço e o resto é moleza

A nave que dispara tiros duplos é boa, mas só permite carregar mais um tipo de arma extra

Na fase do trem, use a arma Vulcan para ficar atirando de cima sem ser atingido

Em situações de aperto use sua arma de baixo para se proteger dos tiros inimigos

Guarde a arma Hedgehog, que você ganha no trem, para detonar este chefe na moleza

Star Wars é uma série sem fim e a todo momento surge uma história nova. Agora é a vez de Masters of Teräs Käsi. O game mistura personagens clássicos e alguns inteiramente novos.

A idéia geral é meio forçada: criar um jogo de luta no velho esquemão com Luke e companhia. Por causa disso, este Masters of Teräs Käsi é diferente de tudo que a Lucas Arts já fez e o resultado não é lá grande coisa. A jogabilidade é o ponto mais fraco: ficou lenta demais. Mas os gráficos e o som não deixam nada a desejar.

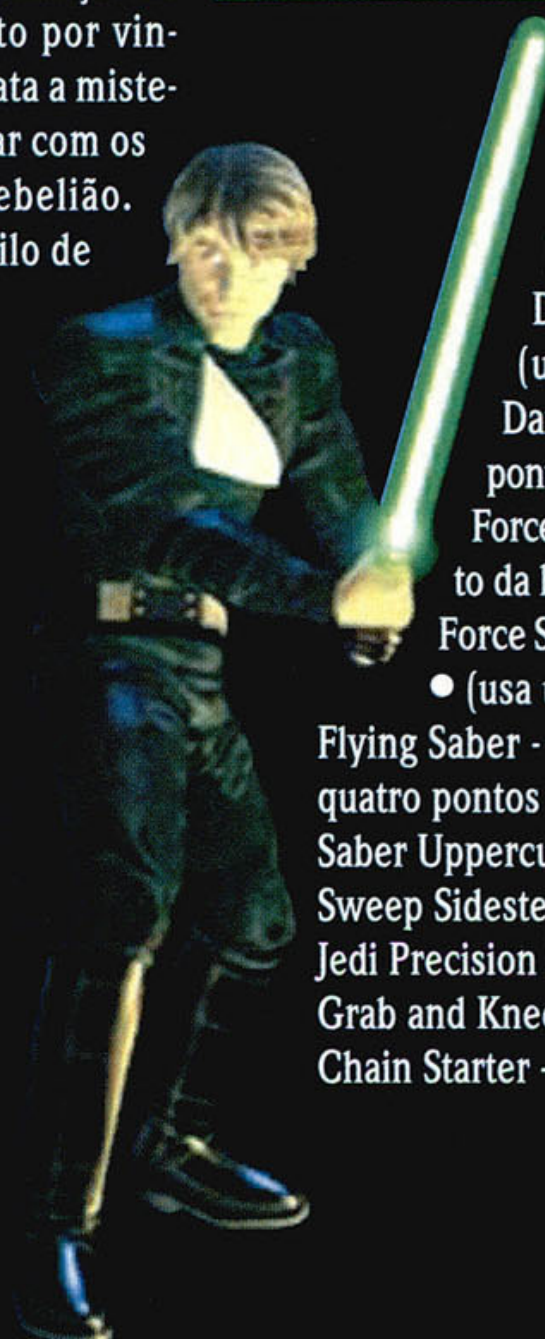
A Fúria do Imperador

O Imperador está irado com a aliança rebelde por causa da destruição da Estrela da Morte. Sedento por vingança, o ser maligno contrata a misteriosa Arden Lyn para acabar com os principais membros da rebelião. Lyn é especialista num estilo de luta chamado Teräs Käsi e está louca para detonar nossos heróis.

STAR WARS

Masters of Teräs Käsi

Playstation, Luta, da Lucas Arts, 1 ou 2 jogadores. Nas prateleiras.

O game mostra vários personagens da saga Star Wars. A jogabilidade não ficou legal, mas os gráficos e o som dão conta do recado.

Lutadores da Aliança

A barra citada nos golpes dos personagens fica na parte de baixo da tela da sua televisão. Ela enche quando você toma ou dá golpes nos oponentes.

Luke Skywalker

Arma - Lightsaber

Movimentos com Arma

Saber Sweep - →→, ■
Figure 8 Swing - ←, ■ + ▲
Darkside Upper - ←→, ● (usa um ponto da barra)
Darkside Slash - ▲ + ■ (usa um ponto da barra)
Force Thrust - ←→, ▲ (usa um ponto da barra)
Force Saber Uppercut - →→↓↘→, ● (usa um ponto da barra)
Flying Saber - ←↙↓↘→, ▲ (usa de um a quatro pontos da barra)
Saber Uppercut - →↓↘→, ●
Sweep Sidestep - ↓↓, ■
Jedi Precision Slice - ↓↘→, ●, ●, ●
Grab and Knee - Perto, ▲ + X
Chain Starter - ●,■, X, ■

Han Solo & Storm Trooper (secreto)

Arma - Blaster Pistol

Movimentos sem Arma

Right Hook - →→, ▲
Left Hook - →→, ■
Ax Kick - →→, X
Knee - →→, ●
Uppercut - →↓↘→, ■
Force Uppercut - →→↓↘→, ■ (usa um ponto da barra)
Chain Starter - X, ▲, ■, ▲, ■

Movimentos com Arma

Fire Blaster Up - →←, ▲
Blaster - ↓↘→, ▲
Rocket Shot - ↓↓, ▲ (usa dois pontos da barra)
Power Blaster - ↓↘→, ▲ + ■ (usa um ponto da barra)
Tracer Stream - ←→←, ▲ rapidamete (usa toda a barra)
Hip Toss - Perto do oponente, ▲ + X

Leia Organa

Arma - Battle Staff

Double Side Kick

Movimentos sem Arma

Flip Kick - → →, X
Double Side Kick - ●, ●
Thermal Detonator - → ←, ▲ (usa um ponto da barra)
Stun Detonator - ←→, ▲ (usa dois pontos da barra)
Training Droid - → ←→, ▲ (usa toda a barra)

Movimentos com Arma

Staff Backhand - ←, circle
Chain Starter - ●, ■, X, X,●
Grab and Knee - Perto do oponente, ▲ + X

Chewbacca

Arma - Bowcaster

Energy Storm

Movimentos sem Arma

Push - → + ■
2 Fist Uppercut - ■ + ▲
2 Fist Pound - ↓, ■ + ▲
Gorilla Slap - →, ■ + ▲
Thermal Detonator - → ←, ▲ (usa um ponto da barra)
Carpet Cleaner - Perto do oponente, ▲ + X

Movimentos com Arma

Bowcaster Backhand - ← + ▲
Blaster - ↓ ↘→, ▲
Blaster Up - →←, ▲
Stun Blast - ←→, ▲ (usa dois pontos da barra)
Stun Blast Up - ←→, ▲ (usa dois pontos da barra)
Energy Storm - ↓↓, ▲ (usa dois ou quatro pontos da barra)

Lutadores do Império

Arden Lyn

Arma - Ancient Droid Arm. Todos os seus movimentos são armados.

Sonic Blast

Flip Kick - X + ●
Flip Kick Cartwheel - X + ●, ●
Double Ankle Kick - → →, ●
Sonic Blast - ← 2s, →, ▲ (usa de um a três pontos da barra)
Sonic Sphere - ↓ 2s, ←, ▲ (usa de um a três pontos da barra)
Sonic Shockwave - ↓ 2s, ←, ▲ (usa toda a barra)
Chain Starter - → →, ●, ▲, ●, ▲
Scissor Leg Takedown - Perto do oponente, ▲ + X

Boba Fett & Jodo Kast (secreto)

Arma - Blaster Rifle. Os golpes da lista funcionam para os dois personagens.

Blaster

Movimentos sem Arma

Right Hook - →→, ▲
Left Hook - →→, ■
Double Backhand - ↓↙←, ▲
Thermal Detonator - →←, ▲ (usa um ponto da barra)
Psycho Crusher - ←↙↓↘→, ▲ + ■
Stun Cable - →↘↓↙←, ■ + ▲ (usa dois pontos da barra)
Jetpack Knee Drop - Com o rival caído, ↑ + X
Bounty Seekers - →↘↓↙←, ■ (usa toda a barra)

Flame Thrower - ←↙↓↘→, ■
Chain Starter - ▲, X, ■, ■, ▲

Movimentos com Arma

Jetpack Kick - →→, ●
Blaster - ↓↘→, ▲
Rocket Shot - ↓↓, ▲ (usa dois pontos da barra)
Hip Toss - Perto do oponente, ▲ + X

Hoar

Arma - Gaderffii "Gaffi" Stick

Tusken Death Gas

Movimentos sem Arma

1, 2 kick - ■, ▲, X

Movimentos com Arma

Tusken Death Gas - ←↙↓↘→, ● (usa dois pontos da barra)
Tusken Fury - ↓↙←, ●, ●
Dervish Spin - ↓↙←, ■, ▲, ●, X, ■, ▲, ●, X
Banshee Spin - ↓↙←, ■, ▲, ●, X, ■, ▲, ●, X (usa toda a barra)
Chain Starter - ●, X, X, ●, ▲
Grab and Knee - Perto do oponente, ▲ + X

Thok

Arma - Axe (machado)

Movimentos sem Arma

Spin Chop - →→, ■
Burning Spin Chop - →←→, ■ (usa um ponto da barra)
Jump Chop - →→, ▲
Head Butt - ■ + ▲

Movimentos com Arma

Axe Uppercut - →↓↘→, ▲
Burning Axe Uppercut - →→↓↘→, ▲ (usa um ponto de barra)
Fire Wheel - ↓↓↓, X (usa um ponto da barrra)
Gamorrean Growth - ↓↓↓, ▲ (usa de um a quatro pontos da barra)
Gamorrean Flame - ↓↓↓, ▲ (com o personagem grande)
Chain Starter - ●, ■, ▲, ■, ●
Back Breaker - Perto do oponente, ▲ + X

Darth Vader (secreto)

Movimentos sem Arma

Backhand - →←, ▲
Big Knee - →→, ●
Electric Darkside - ←↙↓↘→, ▲ (usa um ponto da barra ou a barra toda para múltiplos hits)

Movimentos com Arma

Darkside Upper - ←→, ▲ (usa um ponto da barra)
Darkside Slash - ▲ + ■ (usa um ponto da barra)
Sith Strike - →←, ●
Saber Upper - ↓→, ●
Vader Strike - →→, ●
Darth Spin - ↓←, ●
Saber Frenzy - →↓↘→, ●
Darkside Saber Frenzy - →→↓↘→, ● (usa um ponto da barra)
Lunge Strike - →→, ▲
Other End of the Saber - ←→, ▲
Darkside Choke - Perto do oponente, ▲ + X

Mara Jade

Movimentos sem Arma

Electric Darkside - ←↙↓↘→, ▲ (usa um ponto da barra ou a barra toda para múltiplos hits)

Movimentos com Arma

Saber Uppercut - →↓↘→, ●
Force Saber Uppercut - →→↓↘→, ● (usa um ponto da barra)
Flying Saber - ←↙↓↘→, ▲ (usa de dois a quatro pontos)
Saber Sweep - →→, ■
Sweep Sidestep - ↓↓, ■
Figure 8 Swing - ←, ■ + ▲
Jedi Precision Slice - ↓↘→, ●, ●, ●
Force Thrust - ←→, ▲ (usa um ponto da barra)
Darkside Upper - ←→, ● (usa um ponto da barra)
Darkside Slash - ■ + ▲ (usa um ponto da barra)
Sith Strike - →←, ●
Saber Upper - ↓→, ●
Vader Strike - →→, ●
Grab and Knee - Perto do oponente, ▲ + X

Os Bônus do Game

Lances que o jogo oferece conforme você avança nas lutas:

Segunda roupa - Na tela de seleção de personagens, segure L1 para trocar a roupa de seu lutador.

Jogue como Darth Vader - Termine o game com Luke Skywalker.
Jogue como Storm Trooper - Termine o game com Han Solo.
Jogue como Slave Leia - Termine o game com Princess Leia.
Jogue como Jodo Kast - Detone dez inimigos no Survival Mode.
Jogue como Mara Jade - Coloque o game no nível de dificuldade Jedi, selecione Team Battle e segure os botões L1, L2, R1 e X. O computador vai escolher seus lutadores e os da máquina. Destrua todos os inimigos e Mara Jade vai estar disponível.
Seleção de fases - Termine o game com Chewbacca.

Códigos para Game Shark

Lembre-se: é preciso ter o acessório Gameshark para poder usar os códigos que damos aqui!

Personagens segretos - 800BEF5E 00FF

Energia Infinita P1 - 800AC274 1000
Energia Infinita P2 - 800AC2BC 1000
Barra de Energia Infinita P1 - 800AC278 FFFF
Barra de Energia Infinita P2 - 800AC290 FFFF

Critical Blow

Jogaço de luta cheio de inovações

Por Humberto Martinez

Especiais arrasadores, golpes animais e criatividade é o que espera por você em Critical Blow. Este jogaço de luta poligonal da Banpresto lembra Vs. e Bloody Roar, mas em termos de jogabilidade e criatividade ele simplesmente arregaça. São dez personagens selecionáveis, quatro secretos e lutadores que podem se transformar em verdadeiras máquinas de lutar através do Trading Mode, a grande novidade do jogo.

Para detonar com os golpes especiais, deixe o medidor de magia no nível 1 e faça ↓↘→↓↘→ com ▲ ou ●

Termine com Rickey no hard para conseguir sua versão maligna

Os finais não mudam de acordo com a dificuldade e deixam a desejar

Inovações

No Trading Mode, a cada três vitórias com a mesma barra de energia você recebe quatro cartas com poderes que, combinadas aos seus golpes, detonam o inimigo. Além disso, seu personagem ganha as habilidades dos oponentes à medida que vai vencendo.

Outro lance legal é o Theater Mode. Aqui você conhece a história do jogo (em japonês) e só pode jogar com Rickey. A última inovação é o Critical Blow Finish: um golpe superespecial que seca a barra de energia inteira do adversário e lembra muito um fatality. Mais diversão impossível!

Para soltar um dos golpes mais fortes do jogo, faça →↘↓↙← e ▲ com Neil

Com Rickey, eleve o medidor de magia ao nível infinito, faça ↓↙←→ e ●, para soltar seu Critical Blow Finish

Para habilitar o chefão Merkuar, termine com Kei no normal

No Trading Mode, vá ao Edit e combine suas cartas para habilitar novos golpes e poderes

Playstation, Luta, da Banpresto, 1 ou 2 jogadores, Save no Memory Card. Nas prateleiras.

8,5 Jogabilidade ótima, bom desafio e gráficos legais fazem de Critical Blow um dos mais viciantes jogos de luta.

Combine a carta da água com seus golpes para congelar o adversário

Há poderes que lembram as jóias de Marvel Super Heroes

TOMB RAIDER 2

TODOS OS SEGREDOS DA FASE 4 ATÉ A 7

Na edição passada você conferiu a primeira parte da saga. Agora vá em frente com a segunda

Por Ivan Cordon

Atenção galera!

Após a publicação de nossa primeira matéria sobre Tomb Raider 2, recebemos a versão completa para PC. Gente, é um detono: gráficos melhores que os do Playstation e animações exclusivas. Dez!

Fase 4 - Opera House

Mate o sujeito na plataforma abaixo. Pule na água e vá para a esquerda. Suba o primeiro lance de escadas, vire-se e suba na plataforma. Mexa na alavanca e abra o telhado.

Depois do primeiro lance de escadas suba nesta plataforma e alcance a alavanca

Volte e suba a escada. Pule para a plataforma do outro lado e salte na plataforma do início, a da caixa balançando. Salte na casa onde abriu o telhado e saia atirando. Detone os guardas, pegue a chave entre as caixas e volte à plataforma da caixa balançando.

Salte sobre o telhado e escorregue de costas. Aperte X para se pendurar e vá até a pequena plataforma

Pendure-se no telhado, na direção da janela, solte o botão X, aperte de novo e pendure-se no batente. Não desça na sala: os vidros matam Lara. Salte para a janela à esquerda e desça com o botão R1 apertado. Vá à primeira janela e quebre-a. Suba a escada e abra a porta com a chave.

Alinhe Lara à direita e faça saltos perfeitos para alcançar o outro lado

Suba no bloco e saque a arma. Atire no guarda em cima da casa. Desça, acerte os cachorros e outro guarda. Suba na casa e detone outros guardas. Siga até a caixa balançando. Suba na casa e salte na plataforma da caixa. Acenda um Flare e aperte o botão para abrir a passagem para a casa. Entre, aperte o interruptor da esquerda e abra a grade. Desça e cuidado com a pedra. Aperte o botão na parede, suba a escada e vá à sala principal. Vá ao saguão e detone o guarda. Cuidado com o saco de areia. Vá à porta da direita e acerte o outro guarda com o cachorro.

Volte de onde saiu o primeiro guarda e entre no corredor. Acerte os cachorros e procure uma chave perto do elevador e uma caixa de fusível. Marque o lugar, você terá de voltar aqui. Volte e desça até a piscina. Acerte os guardas, entre na água e, usando o bloco, suba na plataforma. Vá à sala da esquerda e abra a passagem da direita. Entre na sala, acerte os guardas e suba na plataforma. Cuidado com os vidros.

Ande até a ponte levantada e salte para a esquerda com o botão X apertado. Lara vai se dependurar no vão da parede

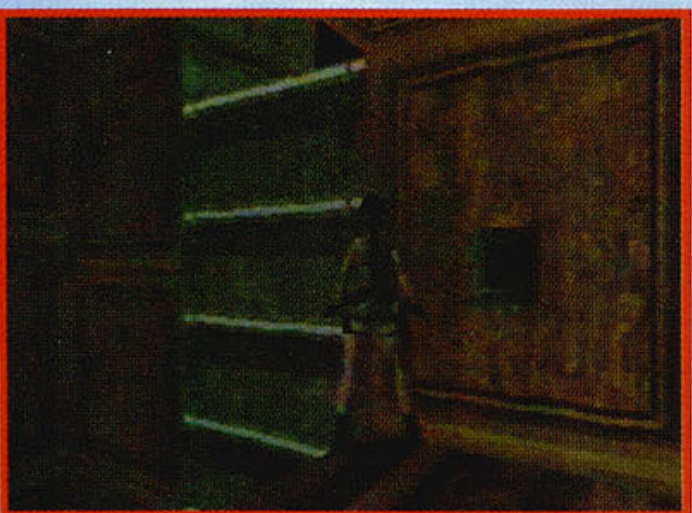
Suba e aperte o botão para a ponte baixar. Pule de volta na plataforma e vá até a ponta esquerda. Salte na plataforma menor, suba na entrada da parede, detone o rato e salte na ponte. Atravesse-a e evite os sacos de areia.

Tome muito cuidado com os sacos de areia. Uma única batida e você já era

No final da ponte aperte o botão e salte no buraco feito pelo saco de areia.

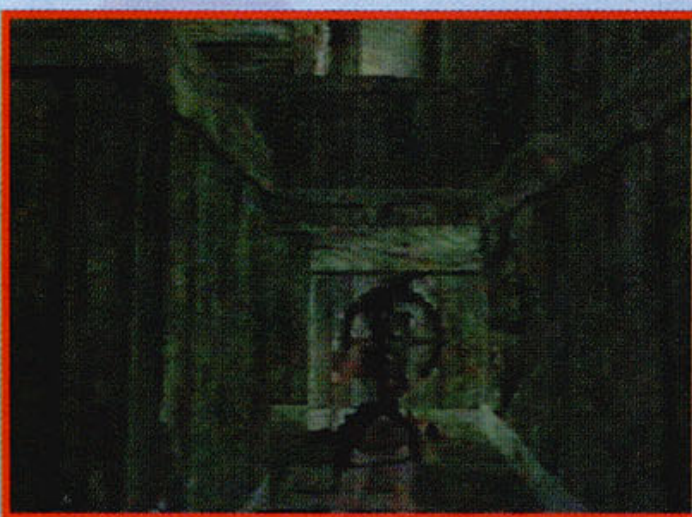
Para saltar dentro do buraco escorregue e aperte o botão de Salto bem na ponta da rampa

Segredos 1, 2 e 3

Mergulhe e procure o Segredo Nº 1. Use o Flare. Encontre um interruptor e abra a porta do salão principal. Pegue o "Relay Box". Volte ao elevador e use o fusível, aperte o botão mas não entre no elevador. Depois que ele desceu, suba pela escada na parede e pegue o Segredo Nº 2.

Suba na escada e pegue o segundo Segredo

Na sala do segredo há munição e uma passagem para a sala principal. Ande com o R1 apertado para não morrer nos vidros. Volte e entre no elevador. Desça e acerte os guardas. Aperte o interruptor, faça subir o elevador, salte no buraco do elevador, nade e ache uma placa de circuito.
Volte, puxe a alavanca e abra a grade. Suba nas plataformas. Acerte o guarda, siga pelo corredor até as janelas, atire nelas, aperte o botão na sala e abra a porta.
Escorregue na rampa, salte no final e pegue a chave. Suba no bloco, salte na rampa, escorregue de frente e pule na abertura. Siga o caminho até o ventilador.

Salte de costas para não bater no ventilador

Suba até chegar à sala com o bloco. Vire-se para o lado de onde veio e salte para pegar o Segredo Nº 3.
Puxe o bloco, abra a porta e empurre o bloco para a sala. Estoure as janelas e empurre o bloco da sala sobre o outro que acabou de trazer. Pule no bloco e volte à sala principal. Use a chave, abra a estante e volte na entrada da casa. Coloque o circuito na placa e mexa na alavanca. Volte à sala principal: a parede atrás da piscina estará aberta.

Procure esta caixa e puxe para ter acesso a este interruptor

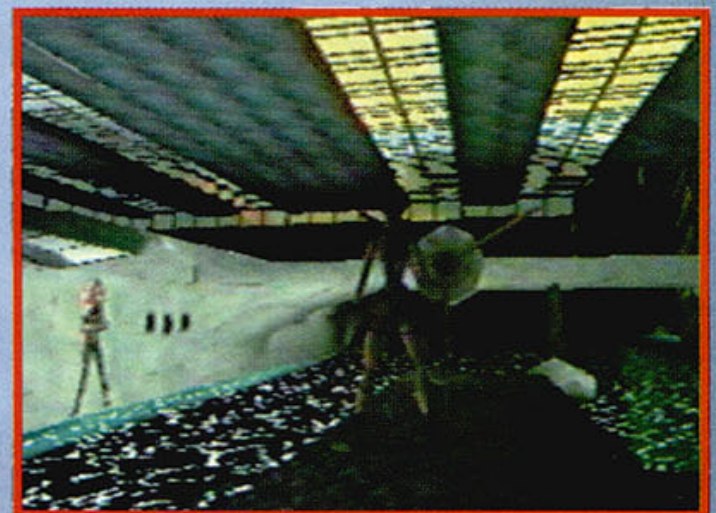
A parede vai baixar, suba nas caixas, salte na sacada, vá para a direita, salte na plataforma e cuidado com o saco de areia. Desça onde está a caixa, detone os guardas e volte para cima das caixas.

Vá até a parte de cima, acenda um Flare e aperte o interruptor. Saia e termine a fase

FASE 5 - Offshore Rig

Você começa a fase preso e totalmente sem armas. Empurre e arraste as caixas, tirando-as do seu caminho. Aperte o botão e saia correndo para a porta. Dois guardas vão aparecer. Siga pela esquerda e vá à janela.

Espere o guarda atirar, desvie e saia pela janela quebrada

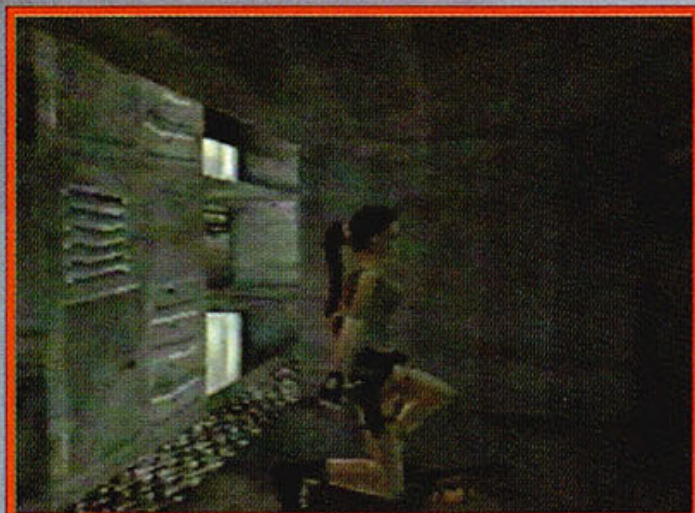
Desça e aperte o botão para abrir uma porta embaixo do avião, entre e desligue os motores. Volte à janela quebrada e desça.

Salte na asa do avião, suba e ache uma passagem

Entre e pegue a pistola. Mergulhe e puxe a alavanca perto da hélice. Volte, detone os guardas e pegue a chave amarela com um deles. Abra a porta e desligue o alarme.

Segredo Nº 1

Volte pela janela, siga para a esquerda, caia na água e puxe a alavanca.

Entre no túnel, vá até a hélice e pegue o Segredo Nº 1

Saia pela passagem e nade perto da parede até passar pelos barris. Vá até onde desligou o alarme e suba pela escada da direita. Entre e detone os guardas. Abra outra porta, entre no alojamento e pegue munições. Perto dos beliches, vá ao fim e pegue o arpão.

Com o arpão você pode duelar e matar peixes embaixo d'água

Volte ao primeiro beliche, aperte o botão, corra e entre no alçapão. Escorregue de costas na plataforma com o botão X apertado e desça pela escada.

Segredo Nº 2

Puxe os blocos e encoste-os na plataforma para pular as chamas

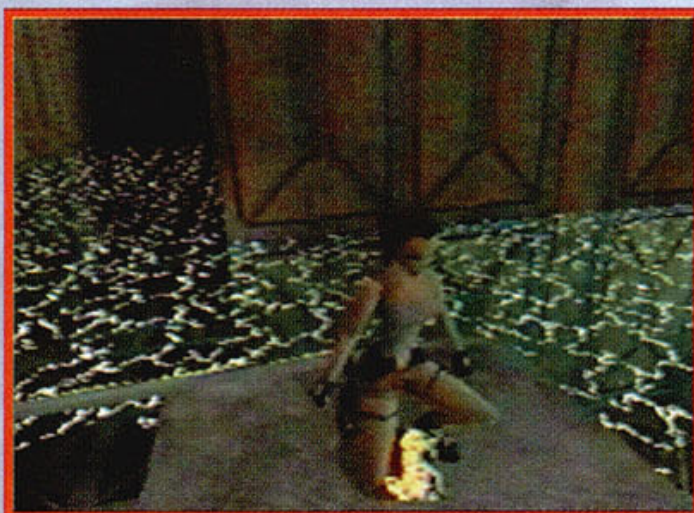
Suba pela escada, acerte o guarda, pegue o cartão vermelho, suba na escada e pegue o Segredo Nº 2.

Salte na água, volte até o botão que desliga o alarme e suba a escada da esquerda. Detone os guardas e o cachorro. Cuidado com os barris. Suba a rampa e abra a porta com a chave vermelha.

Entre na próxima sala detonando, suba na plataforma onde estava o guarda e empurre o bloco. Desça e puxe o bloco para a frente, volte e empurre-o até a borda da sacada. Suba no bloco, entre na passagem, desça, aperte o interruptor na parede, volte e atravesse a piscina.

Entre atrás do cano, aperte o botão e abra o alçapão da sala onde você estava. Entre e deslize até a plataforma

Segredo Nº 3

Aqui, dê vários saltos e salve o jogo sempre. Siga pelas plataformas e ache uma janela com a chave verde dentro. Pegue-a e mergulhe, procure o Segredo Nº 3 em um dos pilares.

Pegue o segredo, ache uma escada, suba nas plataformas, caminhe até achar uma entradinha e saia do lugar

Volte à sala do alçapão e abra a porta com a chave verde. Aperte o interruptor e encha a outra piscina. Mergulhe e atravesse-a, entre na passagem e termine a fase.

Fase 6 - Diving Area

Comece a fase e salte na escada. Não entre na água

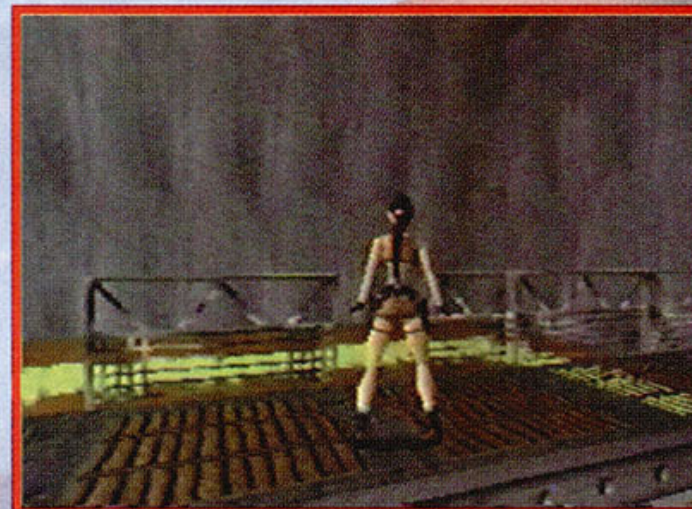
Segredo Nº 1

Suba pela escada, aperte o botão para desligar a hélice, mergulhe, entre atrás da hélice e pegue a munição.

Volte, puxe a alavanca, abra a porta, suba, acerte os guardas e salte na plataforma com o gancho.

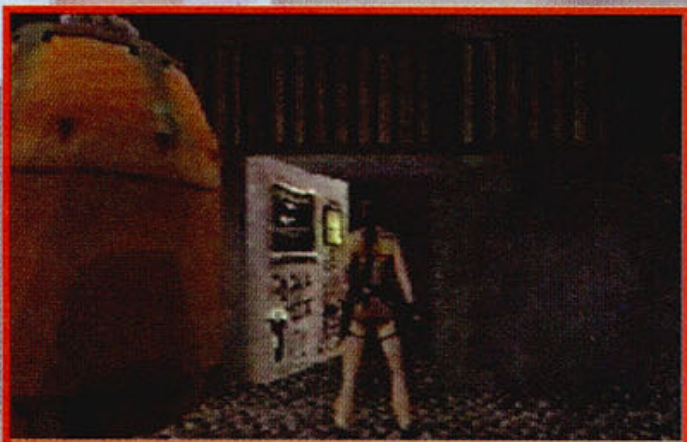
Pule no canto da plataforma para não perder energia

Escorregue de costas e caia no buraco. Pegue o Segredo Nº 1. Saia do buraco e escorregue. Quando chegar à borda, salte com o R1 apertado, pois só assim Lara alcança a plataforma.

Siga para a esquerda e suba na escada. Desça no buraco e escorregue de frente com o botão X apertado. Quando Lara cair, aperte o botão de pulo. Acerte o guarda e pegue o cartão azul.

Salte neste ponto da grade quebrada para alcançar o cartão azul

Entre na passagem e suba pela escada. Escorregue e use a chave para abrir a porta. Siga pelo corredor, vire à direita e abra a outra porta. Na sala com a serra, salte na água e detone o mergulhador. Entre na passagem, puxe a alavanca para abrir a grade, siga o caminho e puxe a outra alavanca. Volte para o corredor e abra a outra porta.
Suba pelo corredor, detone os guardas, entre na sala e aperte os botões na parede.

Nestes queimadores, aperte os botões na parede e seja rápido. Pegue a M-19 no buraco

Volte para a sala da serra, empurre o bloco, coloque o circuito no lugar e desça. Cuidado com o cara que lança chamas.

Encoste neste computador para achar uma passagem, aperte o botão no fim do corredor

Depois da passagem secreta, mergulhe e pegue o Segredo Nº 2. Entre na passagem e faça os mergulhadores seguirem-no. Detone os dois, volte pela passagem até chegar a uma piscina, suba e aperte o botão. Volte à tela da serra, entre na sala onde estavam os guardas e puxe a chave. Volte à sala principal, suba no bloco e salte para o outro lado.

Quando for saltar, pule na diagonal para não cair sobre a serra

Suba nas caixas e desça no buraco, aperte o botão no fim do corredor.
Volte para a sala onde estava o helicóptero. Entre embaixo da plataforma, siga o caminho pela passagem, detone os guardas e pegue outra placa de circuito, aperte o botão e volte à sala da serra.
Use a placa no painel e pegue a chave vermelha. Volte à sala do alarme e abra a porta com a chave.
Entre pela porta e detone rapidinho o cara, siga o corredor e, ao entrar na próxima sala, não caia na água.
Entre na passagem e siga o corredor até uma sala com um sujeito caído no chão.

Desça e não vá em direção ao cara caído. Entre na sala à esquerda e pegue o Segredo Nº 3. Volte, encoste no cara e termine a fase

Fase 7 - 40 Fathoms

Depois da seqüência, nade em 45º para trás e entre na abertura do navio perto da âncora. Acerte os tubarões o mais rápido possível.
Entre na próxima sala e nade até a sala com a alavanca, puxe-a e abra uma passagem no chão. Suba nas caixas e salte na entrada.

Salte de costas para alcançar as outras caixas

Segredos Nº 1 e Nº 2

Entre e acerte o guarda, ande pelos cantos da sala para pegar o Segredo Nº 1.
Desça e detone os guardas, vá para o canto onde estão as caixas mais altas. Pendure-se nesta caixa e aperte o botão de pulo + ↓, escorregue na outra rampa e salte na plataforma da frente.
Pule na passagem, puxe a alavanca à esquerda e abra uma porta secreta no fim do corredor. Mergulhe, mate os peixes e o tubarão e pegue o Segredo Nº 2.
Volte, entre à direita e depois à esquerda, suba a escada, puxe a alavanca e abra outra porta. Siga o corredor até o fim e puxe outra alavanca para apagar o fogo.

Atravesse os queimadores e abra a porta acionando a alavanca

Detone a barracuda, mergulhe e entre no alçapão.

Segredo Nº 3

Aqui seja rápido: suba nadando até o último andar, puxe a alavanca e desça até a entrada, puxe a outra alavanca e suba rapidamente, ignorando os peixes. Saia da água, recupere o fôlego e mergulhe para detonar os peixes. Respire novamente, mergulhe até a última sala e pegue o Segredo Nº 3. Siga o corredor, entre na sala e desça. Puxe a caixa e entre na entrada.
Puxe a alavanca, volte para a sala de cim, entre na passagem, puxe a alavanca e desça novamente.
Entre na abertura do teto à sua direita, entre na sala e suba até a passagem, entre e puxe outra alavanca.
Desça tudo e pegue o caminho da esquerda, pule na aberta e salte na sala cheia d'água.
Salte na água e detone o mergulhador, entre na passagem e termine a fase.

BLADE RUNNER

Visual acachapante e desafio elevadíssimo

Por Tony Cavalheiro

Em muitas cenas não é possível ver o personagem. Nestes casos, o jogo rola em primeira pessoa

Um jogaço à altura de um grande filme. Blade Runner para PC é de uma qualidade embasbacante, com gráficos inéditos em adventures e efeitos sonoros irretocáveis. Os atores do longa-metragem foram recriados em 3D e fica difícil perceber que não é um filme. Os detalhes visuais chegam ao ponto de mostrar imagens refletidas nas lentes dos óculos. É impressionante!

A história é a mesma do cinema, ou seja, você é um caçador de replicantes, uns andróides idênticos aos humanos, frutos de um projeto científico que saiu completamente fora de controle. Para pegá-los seu personagem conversa com muitas pessoas para conseguir pistas.

Os detalhes impressionam. Aqui você vê o reflexo do teto no chão

Os veículos do jogo são os mesmos do filme

Problema: os diálogos longos interrompem a ação por muito tempo

A maior parte das cenas do filme foram fielmente reproduzidas no game

BLADE RUNNER

Adventure, da Westwood, 1 jogador, em 4 CDs. Config. mínima: Pentium 166, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, placa vídeo 2 MB VRAM. Nas prateleiras.

9,0 Gráficos lindos, sons perfeitos e vários detalhes.

Pontos fracos: exige muito inglês e muita máquina.

Com uma placa 3D estéreo parece que você está ouvindo música no bar

O game tem que ser jogado em 16 milhões de cores para ter esta qualidade visual

DUREZA

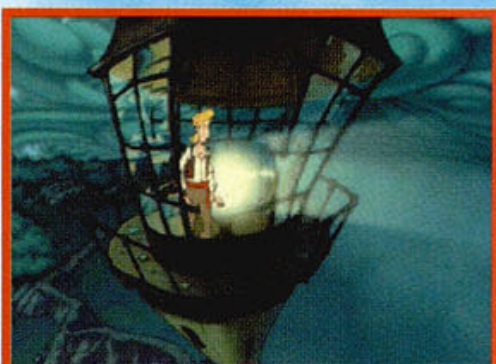
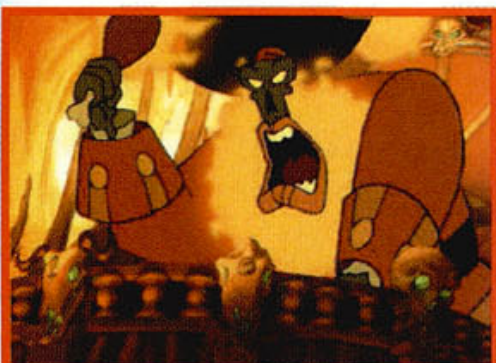
Os quatro CDs trazem uma dificuldade elevadíssima e como o alvo é o jogador adulto, não há moleza: os personagens falam muito rápido e se você não tem um inglês legal vai boiar feio. Outro problema: Blade Runner exige muita máquina, caso contrário rolam defeitos constantes nos gráficos e som.

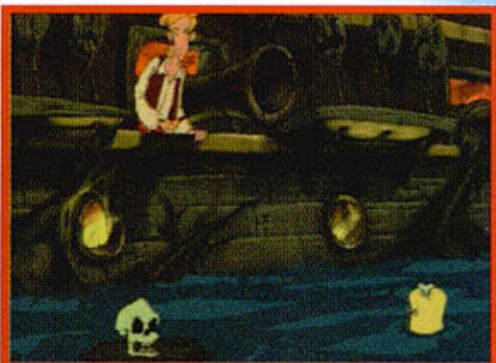
Para diminuir um pouco a dificuldade, o jogo vem com uma opção chamada Westwood Chat para Internet, que permite conversar com outras pessoas e trocar várias informações enquanto joga.

A MALDIÇÃO DA ILHA DOS MACACOS

Pirataria com ótimos gráficos e muito humor

Por Tony Cavalheiro

O estilo do jogo é o mesmo só que com cenários melhorados

Do topo da torre você tem uma idéia do tamanho da ilha

Este é Le Chuck, o grande e perigoso inimigo de Guybrush

Quando roubar o osso do cachorro ele virá atrás de você. Cuidado!

A caveira é Muray, um dos personagens mais engraçados do jogo

A primeira missão de Guybrush é resgatar sua amada Elaine

A terceira parte de Ilha dos Macacos é um jogo muito legal, bonito e bem engraçado. O melhor de tudo é que está legendado em português facilitando muito a vida do jogador.

Esta nova versão segue exatamente a mesma linha dos outros dois, mas os gráficos e efeitos sonoros são muito superiores. Parece até que você está num desenho animado. O desafio não é excessivo e quem curte adventure vai se dar bem. São dois níveis de dificuldade: um bem fácil e outro complicado, com mais enigmas. Para ninguém se perder existe um mapa da ilha indicando os pontos a serem descobertos e um ponto de interrogação nos desconhecidos.

Pirataria em Alto Mar

A aventura começa quando Guybrush Threepood, o aprendiz de pirata, é capturado e levado para dentro do navio de Le Chuck. Depois de alguns diálogos o nosso herói escapa com um anel de diamantes.

Chegando à praia, Threepood encontra sua amada Elaine, lhe dá o anel e a pede em casamento. O problema é que o anel tem uma maldição e transforma qualquer um que toque nele em ouro e é isso o que acontece com a garota. Agora Guybrush tem de trazê-la de volta ao normal.

A MALDIÇÃO DA ILHA DOS MACACOS

Adventure, da LucasArts, 1 jogador, lançamento nacional da Brasoft. Nas prateleiras. Config. mínima: P90, 16 MB RAM, CD-ROM 4x.

9,0 Jogo divertidíssimo, gráficos sensacionais e legendas em português.

PLAYSTATION

V-Rally

Facilite sua vida - Dica para queimar os dedos e ganhar uns cabelos brancos. Na tela em que aparece escrito Infogrames faça esta seqüência: ↑, ↓, ▲+●. Vai aparecer na tela a mensagem "Look Off" bem pequenininha. Logo em seguida faça as seqüências para conseguir acrescentar o que deseja (com qualquer uma delas você habilita todas as pistas do nível médio e difícil):

Tempo ilimitado - ←+L1.

Pistas mais estreitas - ←+L2.

Reiniciar o jogo no modo Arcade - ←+R2.

Acesso a informações do jogo - Faça ←, →. No meio do jogo dê Pause e veja que agora você tem a opção Memory.

SATURNO

Sonic R

Brinque com o logotipo - Você pode mover e pintar o logotipo do jogo. Com o direcional dá para movê-lo, com o botão B pode metalizá-lo, com X ou Y dá para mudar a cor e com o botão A volta ao visual original.

SATURNO

All Japan Pro Wrestling

Barulhos da torcida - Segure L+R no segundo controle e entre no 1P Mode com o primeiro controle. Quando começar a luta aperte qualquer botão do segundo controle e a galera vai vibrar.

PLAYSTATION

Fighting Force

QUENTE!

Invencibilidade + seleção de fases - Na tela do Menu (onde aparece 1 ou 2 Players), segure ←+■+L1+R2 até aparecer a palavra Cheat na tela. Então entre em Options, ligue a invencibilidade e selecione a fase. Volte e comece o jogo.

PLAYSTATION

Courier Crisis

Ciclista alienígena - Entre com a Password XFIFTYONEX.

Jogue com um gorila - Entre com a Password SAVAGEAPES.

Estágio bônus - Segure L1+R2 na tela de seleção de level e aperte Start.

Escolha o nível entrando com as Passwords:

Nível 02 - FLCIFCCKI
Nível 03 - MFLCIFCOKJ
Nível 04 - AFLCIFCKKJ
Nível 05 - FHCLFIGCJL
Nível 06 - FLCLFICCIL
Nível 07 - FPCLFIOCJL
Nível 08 - FDCLFIKCJL
Nível 09 - KFLCIFCGII
Nível 10 - OFLCIFCCII
Nível 11 - CFLCIFCOIJ
Nível 12 - GFLCIFCKIJ
Nível 13 - FFCLFIGCJJ
Nível 14 - FJCLFICCIJ
Nível 15 - FNCLFIOCJJ

PLAYSTATION

Cool Boarders 2

Novas roupas para as meninas - Na tela de seleção de modo coloque o cursor sobre SBC e faça a seqüência: ↓, R1, ↑, R1, ↓, R2, ↑, R2, ↑, ↑, R1, ↓, ↓, R2. Agora as meninas têm novas roupas para você delirar. Elas só não aparecem no modo SBC.

DICAS

PLAYSTATION
Moto Racer

Truques legais - Todas as seqüências devem ser executadas na tela do título:

Abrir todas as pistas - ↑, ↑, ←, →, ↓, ↓, ●, R2, ▲, X.
Ver os créditos - ●, ▲, ●, ●, ▲, ●, ↑, →, ←, X.
Motos adversárias a 70 Km/h - ↓, ↓, ↓, ●, L1, ●, L2, ↓, ↓, X.
Motos adversárias turbinadas - ↑, ↑, ↑, ▲, R1, ▲, R2, ↑, ↑, X.

Corridas noturnas - ↑, ●, L1, ↓, ▲, L2, ●, ←, R1, X.

Ver o final - ●, ▲, ●, ▲, ●, ▲, L1, ↑, R2, X.

PLAYSTATION
K1-Revenge

Jogue com Coala Chan - Na tela de seleção de personagens, coloque o cursor sobre Stan the Man segure L1+Start e inicie o jogo. Pronto, o Coala é todo seu.

NINTENDO 64
Duke Nukem 64

QUENTE!

Cheat Mode - Na tela principal (a que tem New Game, Load Game e Options), faça a seqüência: ←, ←, L, L, →, →, ←, ←. Vai surgir na tela a opção Cheat. Aí é só fazer as seguintes seqüências também na tela principal:
Seleção de level - Faça: L, L, L, C→, →, ←, ←, C←.
Todos os itens - R, C→, →, L, C←, ←, C→, →.
Invencibilidade - R (7 vezes), ←. Então é só entrar no jogo, pausá-lo, ir em Cheat e ligar as opções.
Sem monstros - L, C←, ←, R, C→, →, ←, ←, →.

DICAS

QUENTE!

SATURNO

X-Men vs. Street Fighter

Cores exclusivas do Saturno - Selecione seu personagem apertando Z+C.

Continue socando - Quando vencer a luta e aparecer K.O. aperte imediatamente Start e continue batendo no cadáver.

Chun-Li da versão Street Fighter Alfa - Coloque o cursor sobre Chun-Li, segure Start apertado por cinco segundos e aperte outro botão qualquer para selecioná-la.

Selecione Akuma - Coloque o cursor sobre qualquer personagem da parte de cima do vídeo. Ponha o direcional para cima e lute com Akuma.

Maior velocidade - Termine o jogo sem dar Continue e sem alterar nenhuma opção. Então você terá mais opções no Turbo Select.

Clonagem - Termine o jogo com dificuldade acima de quatro estrelas sem alterar nenhuma outra opção e você poderá escolher dois lutadores iguais.

Seleção aleatória - Coloque o cursor sobre qualquer lutador da fileira da esquerda, segure ← ou coloque o cursor sobre qualquer lutador da fileira da direita e segure →.

PLAYSTATION

Shipwreckers

Escolha fases - Passwords para os primeiros níveis que vamos representar da seguinte maneira: Barco (B), Caveira (C), Peixe (P), Âncora (A):

Nível	Password
Nível 1-2	B, C, P, A, B, A
Nível 1-3	B, A, C, B, A, P
Nível 1-4	C, B, P, A, A, B
Nível 2-1	P, P, A, B, C, A
Nível 2-2	C, A, A, P, A, B
Nível 2-3	P, A, B, B, B, C
Nível 2-4	A, P, B, C, C, P
Nível 3-1	B, C, C, P, A, C
Nível 3-2	P, C, A, P, C, P
Nível 3-3	P, P, B, C, P, B
Nível 3-4	B, A, B, P, A, P
Nível 4-1	C, C, A, B, P, P
Nível 4-2	B, A, C, P, P, A
Nível 4-3	C, B, C, C, P, B
Nível 4-4	B, P, B, P, B, A
Nível 5-1	A, B, P, C, P, B
Nível 5-2	P, B, A, C, B, P
Nível 5-3	B, P, C, A, A, C
Nível 5-4	C, B, A, P, B, C

PLAYSTATION

WarCraft 2: The Dark Saga

Molezas - Comece o jogo, pause, vá até Password e digite:

GLTTRNG - Para 10000 de ouro, 5000 de madeira e 5000 de combustível.

VRYLTTL - Dá todas as magias.

NSCRN - Abre todo o mapa.

TSGDDYTD - Invencibilidade + força.

THRCNBNL - Ver o final (usar em qualquer exército).

PLAYSTATION

Star Wars: Masters of Teräs Käsi

Modo cabeção - Segure Select quando escolher seu personagem. Funciona nos modos Practice e Versus.

Tela limpa - Desapareça com as barras de energia segurando Select+L1+R2 quando escolher seu personagem.

DICAS

NINTENDO 64

Extreme-G

Dilúvio - Todas as dicas funcionam assim: na tela de seleção de motos aperte R para entrar no menu, vá até name, entre com os nomes abaixo e aperte Start para conseguir os efeitos:

Ganhe fácil - Entre com o nome RA50 e durante a corrida, pause o jogo, coloque em Quit e aperte em Yes. Você termina a corrida na posição que estiver.

Jogue com as cabeças dos programadores do jogo - Entre com o nome XGTEAM, aperte Start, entre novamente e coloque um dos nomes: Ash, Greg, John, Shawn ou Justin e as cabeças vão aparecer em cima da moto.

Cabeças no Shoot-em-up - Entre com o nome FERGUS, volte, selecione Shoot-em-up e destrua cabeças no lugar das motos.

Todas as pistas e novas motos - Entre com 81GGD5 para acessar todas as pistas (inclusive a de bônus) e as novas motos.

Munição infinita - É só entrar com o nome ARSENAL (use C→ para acessar e disparar). Só funciona no Contest Mode.

Pista escorregadia - É só entrar com o nome BANANA. Só funciona no Contest Mode.

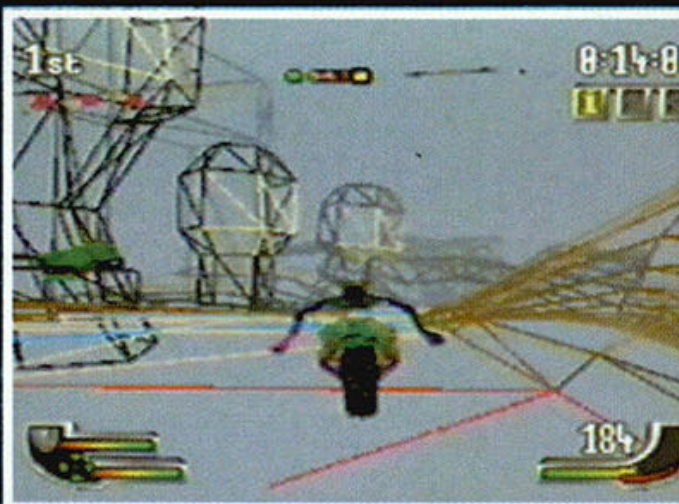
Turbos infinitos - Entre com o nome NITROID.

Velocidade extrema - Entre com o nome XTREME, para uma velocidade espantosa. Toque: combine esta dica com o Fisheye (apresentada na edição 123), acione o turbo e enlouqueça. Só funciona no Contest Mode.

Modo fantasma - Entre com o nome GHOSTLY para o cenário ficar transparente. Só funciona no Contest Mode.

Nova visão - Entre com MAGNIFY para ter outro ângulo de visão.

Corra de cabeça para baixo - Entre com o nome ANTIGRAV. Só funciona no Contest Mode.

Motos invisíveis - Entre com o nome STEALTH para jogar com a sombra da moto. Só funciona no Contest Mode.

Modo vetorial - Entre com o nome WIRED para correr com gráficos vetoriais. Só funciona no Contest Mode.

PLAYSTATION

X2

Algumas facilidades - Detone o jogo com Passwords espertíssimas:

180771 - Invencibilidade.
300167 - Ver o final.
216409 - Último chefe.
841003 - Última fase.

Dica enviada pelo leitor Marcell E. Boareto de São Jorge D'Oeste, PR.

PLAYSTATION

K-1: Grand Prix

Troque de roupa - Segure L1+R1 na tela do título e espere por três Bips. Aí aperte Start e escolha Musashi, Andy Hug ou Sam Greco.

Jogue com Master Ishii - Selecione Team Battle Mode e faça a seqüência: ↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, → e depois aperte Start. Então ele estará disponível no final da tela de personagens.

Lutadores mais fortes - Pause a luta e faça a seqüência: L2, R1, L1, R1, L2, R1. Vão aparecer uns números na tela. Use o controle para selecioná-los e aumentar ou diminuir a força de seu lutador.

Energia ilimitada - Na tela do Push Start faça esta seqüência: ↑, →, ↓, ←, ↑, →, ↓, ← e depois Select. Você vai ouvir uma explosão se fizer corretamente.

Fundador
Victor Civita
(1907-1990)

Diretoria
Angelo Rossi
Roberto Civita

EDITORA AZUL

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Superintendente Comercial: Carlos R. Berlinck
Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO

Editor-Chefe: Paulo Montoia
Editor de Arte: João Ailton O. de Andrade
Editor: Odair Braz Junior
Editora-Assistente de Arte: Letícia A. Alves
Analistas de jogos: Ivan Cordon e Ronny Marinoto
Coordenadora de Produção: Érica Assan Câmara
Colaboraram nesta edição: Consultores - Hugo Santos, Humberto Martinez, Ivan David, Toni Cavalheiro. Ilustração de capa-Marcelo Campos e Rogério Vilela Tradução - Luís Fábio Marchesoni R. Mietto. Correspondente - Ângelo Ishi (Japão).
Colaboraram no Suplemento: Mozart Latorre (edição de arte)

STAFF EDITORIAL

Direção de Jornalismo: Cynthia de Almeida
Direção de Arte: Rodolfo Tucci

Secretaria Editorial: Regina Giannetti
Azul Press: Christina Mucci
Sistemas Editoriais: Walter Toscano

COMERCIAL

Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Assistente de Produto: Wagner Pinheiro

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni

PUBLICIDADE

Diretora: Ana Serra
Supervisora: Malú Marot
Contatos Comerciais: Andréa Madrid, Marlene Araújo, Julia Farina e Marcia Braga
Coordenação/Supervisão: José Soares
Coordenação: Rafael Militello
Gerente de MKT Publicitário: Cintia Mourão

Ação Games edição 124, Fevereiro de 1998, é uma publicação mensal da Editora Azul S.A. ISSN 0104-1630. **Números atrasados:** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade de estoque). Peça ao seu jornaleiro, à distribuidora Dinap de sua cidade ou pela Caixa Postal 2505, Osasco - SP; fax (011) 868-3018; telefone (011) 810-4800, das 8 às 19 horas. Pagamento pelos cartões Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, ao preço da última edição em banca mais despesas postais.
dinap.na @email.com.br

ANER — IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A — IVC

EDITORA AZUL / ENDEREÇOS

São Paulo: Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, Tel.: (011) 867-3000, Caixa Postal 66254, CEP 05315-970, Fax: (011) 867-3300.
Rio de Janeiro: Av. Presidente Wilson, 231 - sala 2503 - Castelo - Rio de Janeiro - CEP 20030-021, Tel.: (021) 532-0313. Caixa Postal 4816, Fax: (021) 532-1486 / 532-1583.

ARCADE

Mortal Ko

Para entender os botões dos golpes

HP - High Punch - Soco Alto
LP - Low Punch - Soco Baixo
HK - High Kick - Chute Alto
LP - Low Kick - Chute Baixo
RUN - Corrida
BL - Block - Defesa

Combos Universais

Valem para todos os personagens do Arcade

Combo 1 - HP, HK, ↓ + HP.
Combo 2 - HP, HK, HK no movimento especial.
Combo 3 - HP, HK, ← + HK.
Combo 4 - HP, HK, ← + LK.
Combo 5 - HP, HK, LK no movimento especial.
Combo 6 - HP, HK, HK e guarde a arma imediatamente.

Liu Kang

Combo 1 - Voadora com HP, HK, ↓ + HP, RUN e, parado, HP (2x), voadora com HK e, no ar, faça →→, HP.

Combo 2 - Mantenha segurado o botão LK e faça HP, HK, ↓ + HP, RUN e, parado, HP (2x). Então solte o LK, reaperte LK (5s) e, na seqüência, emende →→, HK.

Scorpion

Combo 1 - Voadora com HP, HK (2x), lance o arpão, HP, HK (2X) e guarde a arma.

Combo 2 - Salto mortal com HP, ↓↙← + HP, solte o arpão, HP, HK, ↓ + HP, Pule, K e BL (no alto encostado no inimigo).

Raiden

Combo 1 - Com a arma guardada, ← + HP (2x), →→, LK.

Combo 2 - HP, HK, ↓ + HP, RUN e, parado, engane o oponente com HP (2x). Então pule para cima com HK e, no ar, faça →→, LK.

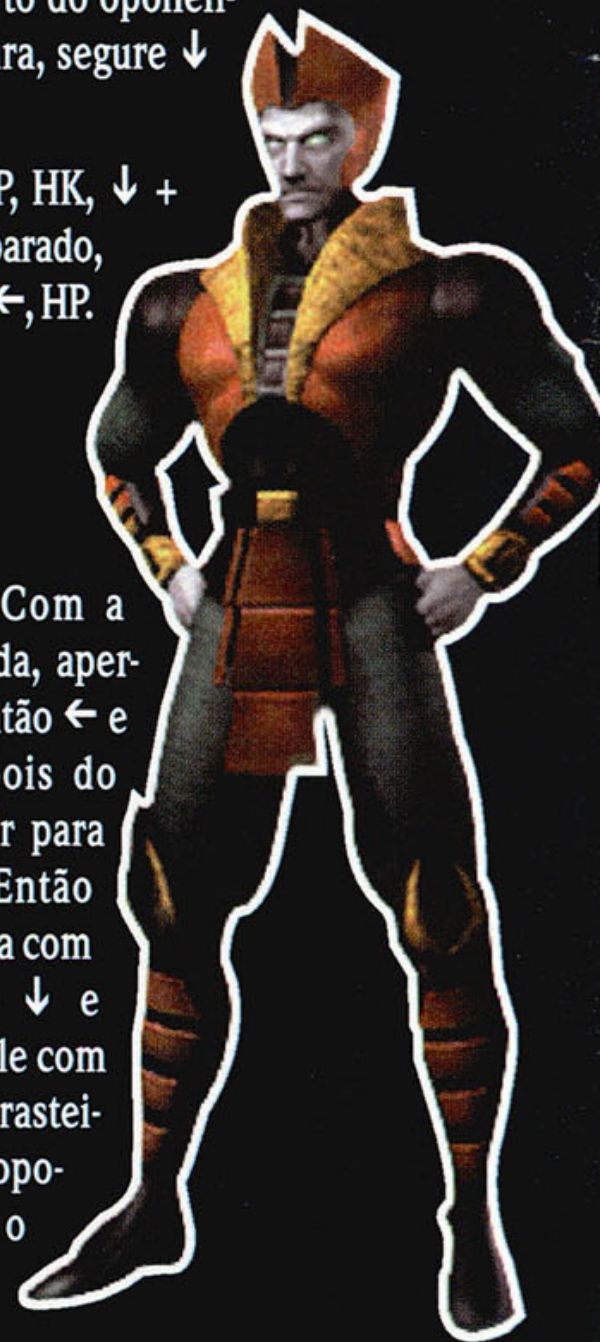
Combo 3 - Voadora com HP, HK, ↓ + HP, avance e, parado, dê um LP. Então pule para cima com HK e, no ar, solte →→, LK.

Sonya

Combo 1 - Voadora com HP, HK, ↓ + HP, ←↙↓↘→, LK, pule para cima com HK, aperte BL perto do oponente a meia altura, segure ↓ LP + BL.

Combo 2 - HP, HK, ↓ + HP, ande e, parado, dê HP (2x), →←, HP.

Sub-Zero

Combo 1 - Com a arma recolhida, aperte ← e HP, então ← e LP logo depois do oponente cair para congelá-lo. Então pule para cima com HK, segure ↓ e aperte HP, pule com HK e dê uma rasteira antes do oponente atingir o chão.

Os combos de todos os personagens da nova saga

Combo 2 - Congele o oponente, pule para cima com HP e congele-o de novo. Então aperte HP, HK, ↓ + HP, RUN e, perto do oponente, faça ↓ + HP antes dele cair.

Shinnok

Combo 1 - Voadora com HP, em seguida HK, ↓ + HP, RUN e, parado, dê HP (2x) e pule para cima com HK.

Jax

Combo 1 - Pule com HP, HK (2x) e recolha a arma.

Combo 2 - Voadora com HP, HK, ↓ + HP, RUN e, parado, engane o inimigo com HP. Pule para cima com HK, BL (no ar, encostado no oponente) e, no chão faça →→↓.

Jarek

Combo 1 - Com a arma guardada e parado, HP, então LP e um ←↓←, HK.

Combo 2 - HP, HK, ↓ e HP, RUN e, parado, engane o oponente com HP (2x), depois faça →↓→, HP.

Combo 3 - HP, HK (2x), ←→, LK.

Reiko

Combo 1 - HP, HK (2x) e recolha a arma.

Combo 2 - Voadora com HP, HK, ↓ + HP, avance e, parado, dê um HP. Então faça ←↙↓↘→, HK, avance e, parado, dê outro HP, pule com HK e, no ar, faça ↓↓, BL.

Combo 3 - Engane o oponente com HP (2x), pule para cima com HK e, no ar, faça ↓↓, BL.

Tanya

Combo 1 - HP, HK, ↓ + HP, (parado) HP, →→, LK e ←, LK.

Combo 2 - Voadora com HP, HK, ↓ + HP e, parado, faça HP, →→, LK, →↘↓↙→, LK.

Kai

Combo 1 - Voadora com HP, HK, ↓ + HP, ande e, parado, faça HP (2x), depois um ↓→, HP.

Combo 2 - Voadora com HP, HK, ↓ + HP, ←←, HP e, parado, faça HP, ↓→, HP.

Johnny Cage

Combo 1 - Pule com HP, HK, ↓ + HP, ande e, parado, faça HP (2x), então faça ←↓←, HP.

Combo 2 - HP, HK, HK, guarde a arma.

Quan Chi

Combo 1 - Voadora com HP, HK, ↓ + HP, RUN e, parado, dê HP (2x). Então faça →↓ + LK.

Combo 2 - HP, HK, HK e use a adaga.

Combo 3 - Voadora com HP, HK, ↓ + HP, parado aperte HP, pule para cima com HK, aperte BL a meia altura.

Fujin

Combo 1 - →↓→ + HP (para levitar), ←→↓ + LK (enquanto levita), parado aperte HP, pule para cima com HK, (no ar) faça ↓ + LK. Depois ↓ + HP para atingir o oponente antes da queda.

Combo 2 - HP, HK (2x), ↓↘→, HK.

Combo 3 - HP, HK, ↓ + HP, RUN e, parado, faça HP (2x), ↓↘→, HK.

Reptile

Combo 1 - Voadora com HP, HK, ↓ + HP, avance e, parado, HP (2x), então dê um ←→, LP.

Combo 2 - ↓ + HK, ←→, LK, RUN, dê um LP, depois faça ←→, LP.

NOSSOS REPRESENTANTES

Rio de Janeiro: Segmento Editora S/C Ltda. - Av. Marechal Câmara, 160 - 9º andar - sala 929 - Rio de Janeiro, RJ, CEP 20020-080 - Tel.: (021) 220-3762

Bahia: AGMN Consultoria de Publicidade e Representações Ltda. - Av. Tancredo Neves, 805 - Ed. Espaço Empresarial, s/ 401 - Pituba , Salvador - BA - CEP 41820-021 - Tel/fax.: (071) 341-4996/4992/1765

Brasília: Espaço Com. Int. e Repres. Ltda. - SCS Ed. Bacarat - conj. 1701/6 - Brasília - DF - CEP 70309-900 - Tel.: (061) 223-21347/321 - 0305 - Fax: (061) 323-5395

Campinas: Lumina Comunicação Ltda. - Rua Conceição, 233 - 26º andar - Sala 2604 - Campinas - SP - CEP 13010-050 Te.: (019) 233-7175 - Fax: (019) 232-7975

Ceará: AG Holanda Comunicação - Rua Edgar Borges, 18 - Sala 103 - Fortaleza - CE - CEP 60050-000 - Tel.: (085) 254-1666/6045 - Fax: (085) 231-4761

Minas Gerais: M.A.M Publicidade e Repres. Comerciais - Av. Contorno, 8000 - Ed. Wall Street - sala 1101 - Belo Horizonte - MG - CEP 30110-907 - Tel.: (o31) 335-8789 / 292-5657

Paraná: M.L.C Repres. Comerciais - Av. Cândido de Abreu, 526 - cj. 604 - Bloco B - Curitiba - PR - CEP 80530-905 - Tel.: (041) 253-4048 - Fax: (041) 252-2844

Recife: MultiRevistas Publicidade - Av. Dantas Barreto, 1186 - 15º andar - sala 1501 - Ed. San Rafael - Bairro São José - Recife - PE - CEP 50020-000 - Tel: (081) 424-3210

Ribeirão Preto: Intermídia Repres. de Publicidade S/C Ltda. - Rua João Penteado, 164 - Ribeirão Preto - SP - CEP 14025-010 - Tel.: (016) 635-9630 - Fax: (016) 635-9233

Rio Grande do Sul: Print Sul - Al. Coelho Neto, 40 - 3º andar - Bairro Boa Vista - Porto Alegre - RS - CEP 91340-340 - Tel./Fax: (051) 328-1344

Santa Catarina: By Speranza - Rua Dr. Alfredo Daura Jorge, 131 - Cond. Village II - Bairro Lagoa da Conceição - Florianópolis - SC - CEP 88062-210 - Tel./ Fax (048) 232-0519

PLAYSTATION

Crash Bandicoot 2

10 vidas - Na segunda sala de fases, fique pulando sobre o ursinho até que ele comece a lhe dar vidas.

Retornar ao chefe - Quando for fazer a transição de uma sala de fases para outra segure: L1+R1+L2+R2+▲ e coloque para ↑. Você vai enfrentar o chefe da fase novamente.

SATURNO

Sega Touring Car

Pistas extra - Na tela em que aparece a data e você escolhe Yes ou No, escolha No para ir direto à tela de Menu. Então clique em Menage Memory, depois em System Setting e finalmente em Clock. Aí entre com uma das datas abaixo:

12/25/1997 - Para uma nova pista, a Winter Holiday.

02/13/1998 - Para correr em uma nova pista cheia de cones.

04/01/1998 - Para correr em uma nova pista na qual só você anda na contra-mão.

Depois de colocar as datas, vá para o Saturn Side e você verá a opção Global Net Event. Agora é só correr na data escolhida.

PLAYSTATION

Cart World Series

Baciada - Esqueça sexo e equipe dos pilotos e coloque todos os nomes abaixo em Create Driver:

Float - Carro mais leve.

Stone - Carro mais pesado.

Wheels - Carro invisível.

Fat Tire - Pneus traseiros enormes.

Nightrid - Corrida noturna.

Spacerid - Pistas com gráficos virtuais.

Banzai - Tira colisões com outros carros.

Gek - Corridas com apenas duas voltas.

WTFIN - Entre direto na última corrida, vença a disputa e veja o final.

Rooster - Altera a cor do seu carro.

SATURNO

Resident Evil

Battle Mode - Comece um novo jogo e dê um Save. Então Reset o game e, na tela do título, segure X+Y+Z e aperte Start no segundo controle. Então aperte Start no primeiro controle e veja que nas opções de jogo há o Battle Mode. Você começa em uma sala com um baú cheio de armas e seu objetivo é só detonar os monstros. O esquema rola por fases.

CONVIDE SEUS COLEGAS PARA ESTUDAR (ESTES GAMES) NA SUA CASA.

• PLAYSTATION •

2x R$ **174,50**
OU 1+9x 44,10

JOGOS DISPONÍVEIS (R$ 89,90 cada):

AÇÃO: Tomb Raiders 2, Resident Evil Director Cut, Mega Man X4, Time Crisis c/ Arma [R$ 129,90], The Lost World, Duke Nukem 3D, Colony Wars, Point Blank c/ Arma [R$129,90];
AVENTURA: Mortal Kombat Mythologies, Batman & Robin, Crash Bandicoot 2, Gex 2, Riven;
ESPORTE: FIFA World Cup 98, Power Soccer 2, Goal Storm '97, NBA Live '98;
ESTRATÉGIA: Command & Conquer Red Alert;
LUTA: Street Fighter EX Plus Alpha, Marvel Super Heroes, Street Fighter Collection, Fighting Force, WCW Nitro, Star Wars: Master of Teras Kasi;
RPG: Final Fantasy 7, Castlevania: Sy... ...night, Wild Arms, Alundra, Deathtrap Dungeon;
SIMULAÇÃO: Formula 1 Championship, Need For Speed 2, Need For Speed: V-Rally; e muitos outros.

• NOVIDADES PSX •

AÇÃO: Resident Evil 2
AVENTURA: Pitfall 3D
ESPORTE: Nagano Winter Olympics
LUTA: Cardinal Syn, Ninja
RPG: Breath Of Fire 3, Final Fantasy Tactics, Tactics Ogre Battle
SIMULAÇÃO: Mega Man Neo Racer, Road Rash 3D

• NOVIDADES SAT •

AVENTURA: ...my Zero, ...e Game
ESPORTE: Steep Slope Fighters, ...alympics
LUTA: Dead or Alive
RPG: Lunar: Silver Star Story, Magic Knight Rayearth

• SATURN •

2x R$ **174,50**
OU 1+9x 44,10

INCLUI GRÁTIS: 3 GAME PACK
· Virtua Fighter 2
· Virtua Cop
· Daytona USA

JOGOS DISPONÍVEIS (R$ 89,90 cada):
AÇÃO: Mega Man X4, The Lost World, Duke Nukem 3D, Bomberman, Quake!, Tomb Raider;
AVENTURA: Sonic Jam, Sonic R, Croc, Nights c/ Controle 3D [R$ 114,90], Rampage World Tour;
ESPORTE: Worldwide Soccer 98, FIFA World Cup 98, NBA Live '98, NHL Hockey '98, VR Baseball 97;
ESTRATÉGIA: Warcraft 2: The Dark Saga;
LUTA: Marvel Super Heroes, Street Fighter Collection, Resident Evil, Mortal Kombat Trilogy, Last Bronx;
RPG: Albert Odyssey, Shining The Holy Ark;
SIMULAÇÃO: Sega Touring Car, Nascar Racing 98, Sega Ages (After Burner 2); e muitos outros.

OFERTA ESPECIAL: 1 CONSOLE + 1 GAME = 1 CONTROLE EXTRA*

• ACESSÓRIOS •

N64		PSX		SAT	
Adaptador RF	R$ 49,90	Adaptador RF	R$ 49,90	Adaptador RF	R$ 49,90
Contr. SharkPad Pro	R$ 59,90	Cartão Mem. Transp.	R$ 59,90	Controle Arcade	R$ 89,90
		Controle Analógico	R$ 74,90	Controle Básico	R$ 39,90
		Controle Arcade	R$ 89,90	Conversor Japonês	R$ 39,90
		Controle Básico	R$ 39,90	Game Shark	R$ 94,90
Controle Arcade	R$ 89,90	Controle Original	R$ 69,90		
Controle Mad Katz	R$ 44,90	Contr. Turbo Transp.	R$ 59,90		
Game Shark	R$ 94,90	Game Shark	R$ 94,90		
Memory Card 1 MB	R$ 49,90	Mega Memory Card	R$ 74,90	Memory Card Plus	R$ 74,90
TremorPak Plus	R$ 59,90	Pistola Auto-Reload	R$ 74,90	Pistola Auto-Reload	R$ 74,90
Volante Mad Katz	R$ 129,90	Volante Mad Katz	R$ 129,90	Volante com Pedal	R$ 129,90

IMPORTAÇÃO DIRETA EM NOME DO CLIENTE. FRETE** E IMPOSTO JÁ INCLUÍDOS. ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO.

LIGUE AGORA **(011) 7295-9666** E RECEBA EM SUA CASA

Preços e ofertas válidos enquanto durar o estoque. Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. Consoles fornecidos no sistema NTSC. • * Ofertas válidas somente para compras efetuadas em conjunto. / ** Para consoles: frete incluso apenas para o estado de SP. • Pagamento em 9X somente para cheques. Pagamentos em 10X sujeito à aprovação de crédito.

TAMBÉM NA INTERNET
http://www.dshop.com

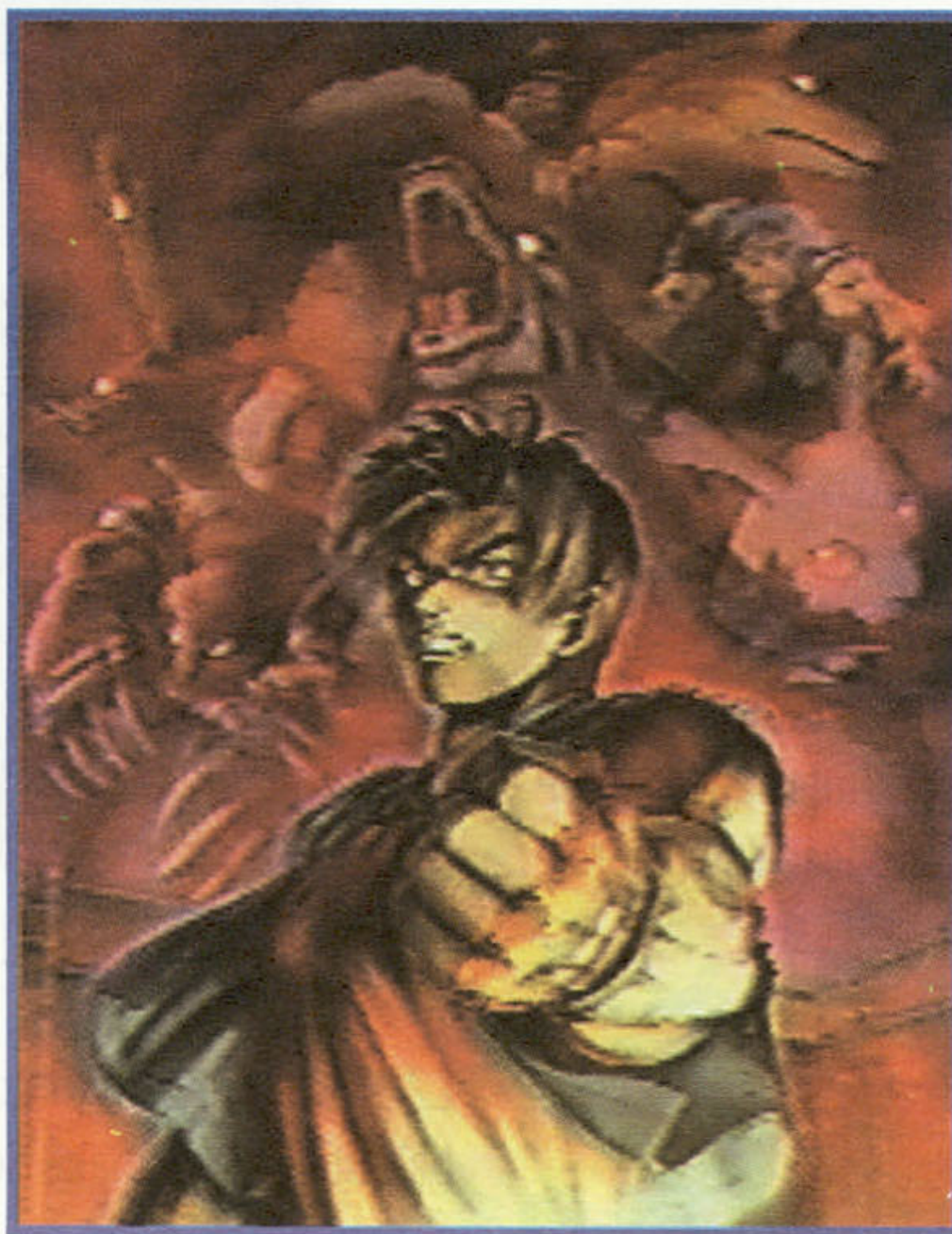
AÇÃO GAMES
SÓ DICAS GOLD
EDITORA AZUL
254 GOLPES
Todos os bônus finais do game
VIRE FERA NO PLAYSTATION
BLOODY ROAR
HYPER BEAST DUAL
Este especial é vendido a R$ 5,00 com a edição nº 124 da revista Ação Games. Não é comercializado separadamente em bancas.

START

Impresso na divisão gráfica da Editora Abril S.A. Todos os direitos reservados pelo editor. É uma publicação da Editora Azul S.A. Av. Nações Unidas, 5777, São Paulo, Brasil, CEP 05479-900. Para adquirir somente este especial, ligue (011) 810-4800 ou escreva para DINAP S.A. Depto. Números atrasados, caixa postal 2505, Osasco, São Paulo. Atendimento limitado ao estoque disponível.

Playstation

Bloody Roar Hyper Beast Dual

Um game que vale a pena conferir. Apresentamos Bloody Roar (o rugido sangrento) em nossa edição de janeiro e sapecamos nele uma nota 9,0, com justiça. O jogo é da softwarehouse Hudson, que misturou idéias e elementos de Tekken (da Namco) com Virtua Fighter (da Sega). O resultado é muito legal. Você tem oito lutadores a escolher e todos se transformam em homens-fera no Modo Beast, a seu comando.

Golpes+Dicas

Bloody Roar tem ótima jogabilidade, o que é essencial em game de luta. O visual é totalmente tridimensional, traz ótimos efeitos de luz e há sangue jorrando para todos os lados. Neste suplemento especial, você confere o batelão de golpes que o jogo merece, além de dicas para explorar melhor o game. Fight and Roarrrr!!!!

Dicas

Omake Section

Nesta opção você abre novos menus com dicas e efeitos legais. Confira a lista com o quê você precisa fazer para abrir cada um.

Big arm - Termine o game sem usar continues.
No gauge mode - Termine o game com Yugo
Camera mode - Termine o game com Alice
No lighting mode - Termine o game com Long
No guard mode - Termine o game com Gado
No wall mode - Termine o game com Mitsuko
Wall display off - Termine o game com Fox
Vitality recover - Termine o game com Bakuryu
Small stage - Termine o game com Greg
Big stage - É preciso vencer um número indeterminado de lutas no Survival Mode
Slant move - Termine o Time Attack com menos de 10 minutos
Afterimage Mode - Não descobrimos.
Sailor Alice - Termine o game com Alice no Level 8 de dificuldade, sem usar continues após terminar o Arcade Mode e usando todos os jogadores.

Replays Variados

Aperte SELECT durante o Replay para revê-lo novamente de outro ângulo. Este truque pode ser feito várias vezes

Mudanças nos personagens

Quando você for escolher um personagem, aperte o botão indicado para obter resultados diferentes:

L2 - Big Head (lutador-cabeção)

R2 - Kids (lutador - mirim)

L2 + R2 - Big Arm (braços enormes. Só funciona habilitado no Omake Section. Veja ao lado).

Comandos Básicos

■ - Soco
X - Chute
● - Beast (Transformar em animal)
▲ - Rave
★ Todos os combos com o botão ● só podem ser feitos transformados em animal

Golpes comuns a todos os lutadores

Golpes Normais

Escorregar para frente - → →
Correr - →, Segure →
Escorregar para trás - ← ←
Agachar-se - ↓ , Segure ↓
Agarrar - Soco + Chute
Agarrar o inimigo agachado - ↓ + Soco + Chute
Pular sobre o inimigo - Com o oponente no chão, ↑ + Soco ou Chute ou B

Ataques Aéreos

Descending Mid Slam - No ar e com o rival no chão, → + Soco ou ← + Soco

Double foot kick & backward roll - No ar e com o oponente no chão. → + Chute
Back double foot kick & forward roll - No ar e com o oponente no chão, ← + Chute

Rushing low punch - Logo após aterrissar , ↓ + Soco
Sweep - Logo após aterrissar, ↓ + Chute

Modo Bestial

★ Embaixo da barra de energia está a Beast Bar (Barra do Modo Bestial). Ao surgir a letra B no final da barra, aperte o botão ● e seu lutador se transforma na fera com um pouco mais de energia.

★ Quando você está transformado em fera os golpes causam maior dano ao inimigo. Mas seu personagem fica mais lento

Long (Tigre)

Golpes Normais

Strong high punch - → + Soco
Turning low punch - ↘ + Soco
Low punch - ↓ + Soco
Mid attack - ↙ + Soco
Charge-up double palm - ← + Soco

Jumping head strike - ↖ ou ↑ ou ↗ + Soco
Forward double-hit jumping roundhouse - → + Chute
Mid kick - ↘ + Chute
Low kick - ↓ + Chute
Sweep kick - ↙ + Chute
Forward roundhouse kick - ↓ + Chute
Jumping reverse roundhouse kick - ↖ ou ↑ ou ↗ + Chute

Beast Mode

Descending back leg slam - → + B
Double claw slash sweep - ↘ + B
Low slash - ↓ + B
Back leg sweep - ↙ + B

Back leg kick-up - ← + B
Flip kick - ↖ ou ↑ ou ↗ + B

Golpes Especiais

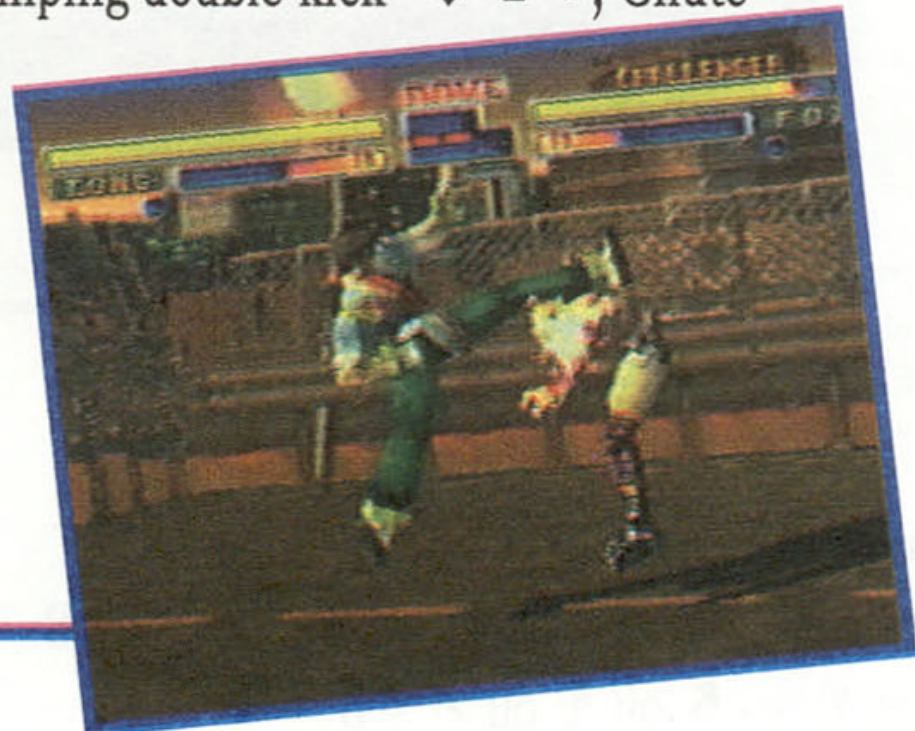
Charging high punch - ↓ ↘ →, Soco

Charge-up mid elbow - ↓↙←, Soco
Jumping double kick - ↓ ↘ →, Chute

Head stomp (head stomp throw, se você estiver na distância certa) - ↓↙←, Chute
Diving neck throw - ↓ ↘ →, B

Earthquake stomp - ↓↙←, B
Hyper combo - ↓ + Soco (4 ou 5 vezes)

Rushing Attacks

Rushing mid elbow - →, → + Soco
Step-in sweep - →, → + Chute

Uppercut slash - →, → + B
Flip back, rushing shoulder charge - ←, ← + B

Ground Attacks

(Com o oponente caído)
Ground punch - ↓ + Soco
Ground stomp - ↓ + Chute
Ground slash - ↓ + B

Yugo (Lobo)

Golpes Normais

Mid punch strong - → + Soco
Mid punch weak - ↘ + Soco
Low punch - ↓ + Soco
Turning low punch - ↙ + Soco
Turning high punch - ← + Soco

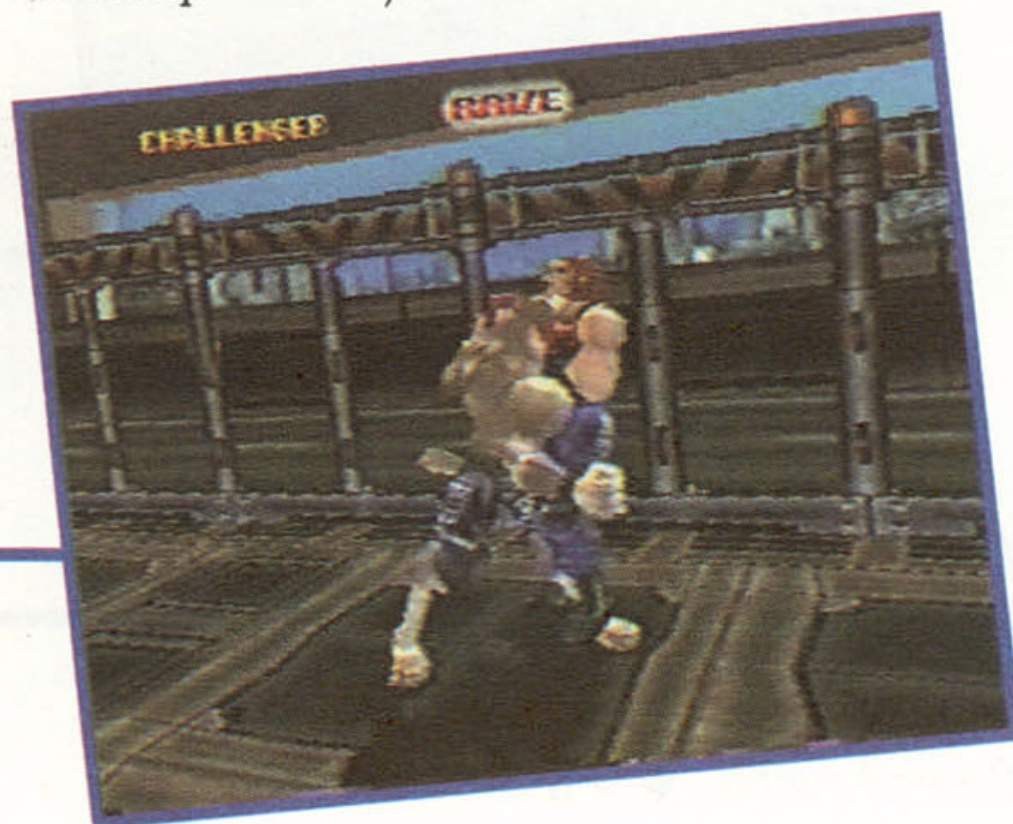
Jumping elbow slam - ↖ ou ↑ ou ↗ + Soco
Axe kick - → + Chute
Mid kick - ↘ + Chute
Low kick - ↓ + Chute
Sweep - ↙ + Chute
Spinning kick - ← + Chute
Flying spinning kick - ↖ ou ↑ ou ↗ + Chute

Beast Mode

Jumping double slash - → + B
Low swipe - ↘ + B
Lifting attack - ↓ + B
Low kick-out - ← + B
Turning backhand swipe - ← + B
Flip kick - ↖ ou ↑ ou ↗ + B

Golpes Especiais

Rushing elbow - ↓↘→, Soco
Charge-up uppercut - ↓↙←, Soco
Jumping knee - ↓↘→, Chute

Flip kick - ↓↙←, Chute
Neck rip - ↓↘→, B

Jump back - No ar, ↓↙←, B

Rushing Attacks

Jumping uppercut - →, → + Soco

Rushing knee - →, → + Chute
Claw slam - →, → + B
Turn-around low swipe - ←, ← + B

Ground Attacks

(Com o rival caído)
Ground punch - ↓ + Soco
Ground kick - ↓ + Chute

Fox (Raposa)

Mid swipe - → + Soco
Rising mid swipe - ↘ + Soco
Low punch - ↓ + Soco
Double low attack - ← + Soco
Turning mid slap - ← + Soco
Flip over opponent - ↖ ou ↑ ou ↗ + Soco
Mid kick - ↗ + Chute
Low kick - ↓ + Chute
Standing sweep - Com o oponente caído, ← + Chute
Roundhouse kick - Com o oponente caído, ← + Chute
Flip kick - ↖ ou ↑ ou ↗ + Chute

Beast Mode

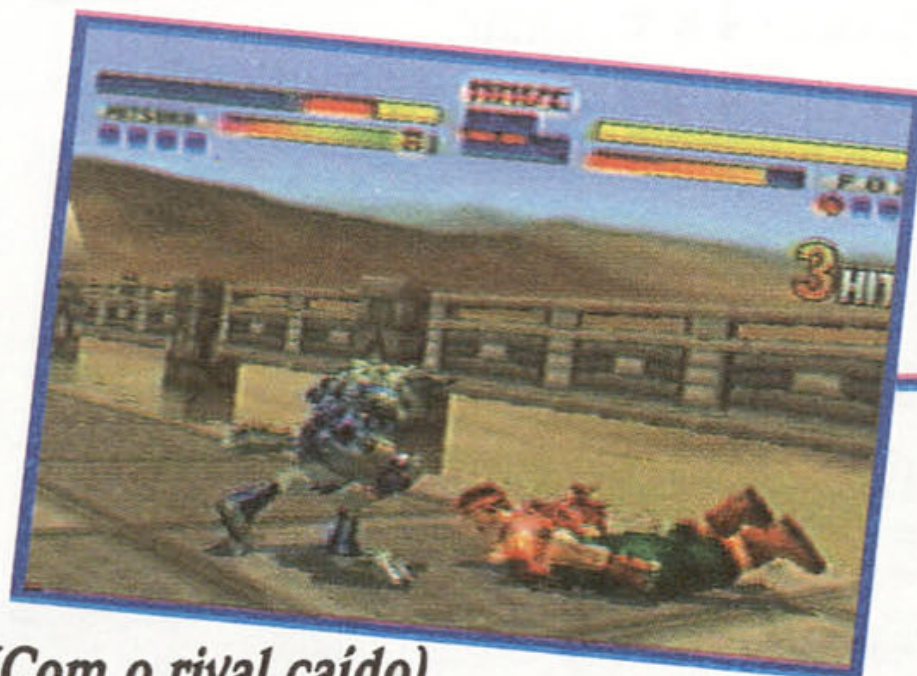
Step-in mid jab - → + B
Low claw - ↘ + B
Low jab - ↓ + B

Golpes Especiais

Triple mid strike - ↓ ↘ →, Soco
Charge-up rising backhand strike - ↓↙←, Soco
Rising kick - ↓↘→, Chute
Rising windmill kick - ↓↙←, Chute
Charging double-claw swipe - ↓↘→, B
Roll back - ↓↙←, B, (Aperte B quando você estiver rolando para dar um jumping attack)

Rushing Attacks

Rushing mid strike - →, → + Soco
Rushing knee →, → + Chute
Forward flip slam - →, → + B
Flip back, handsping forward attack - ←, ← + B

Ground Attacks

(Com o rival caído)
Double ground strike - ↓ + Soco
Ground kick - ↓ + Chute
Ground swipe - ↓ + B

Bakuryu (Toupeira)

Golpes Normais

Turning mid swipe - → + Soco
Rising mid strike - ← + Soco
Low punch - ↓ + Soco
Leg strike - ← + Soco
Turning mid backhand - ← + Soco
Jump over opponent - ↖ ou ↑ ou ↗ + Soco
Forward flip kick - → + Chute
Shin kick - ↘ + Chute
Low kick - ↓ + Chute
Sweep - ↙ + Chute
Revolving side kick - ← + Chute
Flip kick - ↖ ou ↑ ou ↗ + Chute

Beast Mode

Step-in mid slash - → + B

Slide - ↘ + B
Low slash - ↓ + B
Uppercut slash - ← + B
Step-back double-claw slash - ← + B
Jump-in slam - ↖ ou ↑ ou ↗ + B

Golpes Especiais

Air throw (O oponente deve estar na distância certa) - ↓ ↘ →, Soco .
Charge-up mid palm - ↓↙←, Soco
Ninja disappear - ↓↘→, Chute ou ↓↙←, Chute
Stab and slash (throw) - ↓ ↘ →, B
Slashing uppercut - ↓↙←, B

Rushing Attacks

Rushing double palm - →, → + Soco
Rising kick - →, → + Chute
Rushing double claw - →, → + B
Rush back, jumping swipe - ←, ← + B

Ground Attacks

(Com o oponente caído)
Ground punch - ↓ + Soco
Ground kick - ↓ + Chute
Ground slashes - ↓ + B, B, B, B, B

Cado (Leão)

Golpes Normais

Elbow - → + Soco
Mid punch - ↘ + Soco
Low punch - ↓ + Soco
Turn-around low punch - ← + Soco
Turn-aroung elbow - ← + Soco
Jumping chop - ↖ ou ↑ ou ↗ + Soco
Chutenee - → + Chute
Mid roundhouse kick - ↘ + Chute
Low kick - ↓ + Chute
Sweep - ← + Chute
High reverse roundhouse kick - ← + Chute
Jumping face stomp kick - ↖ ou ↑ ou ↗ + Chute

Beast Mode

Mid stab - → + B

Pouncing double claw swipe - ↗ + B
Low slash - ↓ + B
Back leg sweep - ← + B
Reverse roundhouse kick - ← + B
Flip kick - ↖ ou ↑ ou ↗ + B

Golpes Especiais

Double hit & toss (throw) - ↓↘→, Soco
Charge-up power punch - ↓↙←, Soco
Double axe kick - ↓↘→, Chute
Charge-up triple kick - ↓↙←, Chute
Neck rip & slash (throw) - ↓↘→, B
Uppercut slash - ↓↙←, B

Rushing Attacks

Shoulder charge - →, → + Soco
Rushing knee - →, → + Chute
Jumping headbutt - →, → + B
Step back, advancing uppercut, descending strike - ←, ← + B

Ground Attacks

(Com o oponente caído)
Jumping ground elbow - ↓ + Soco
Ground kick - ↓ + Chute

Greg (Gorila)

Golpes Normais

High slam - → + Soco
Mid punch - ↘ + Soco
Low jab - ↓ + Soco
Mid backhand - ← + Soco
Double descending strike - ← + Soco
Jumping strike - ↖ ou ↑ ou ↗ + Soco
Step-in mid kick - → + Chute
Low kick (front leg) - ↘ + Chute
Shin kick - ↓ + Chute
Low kick (back leg) - ← + Chute
Back lifting kick - ← + Chute
Jumping rising kick - ↖ ou ↑ ou ↗ + Chute

Beast Mode

Backhand - → + B
Double hammer - ↘ + B
Low slash - ↓ + B
Low double claw swipe - ← + B
Face slap - ← + B
Lifting slap - ↖ ou ↑ ou ↗ + B

Golpes Especiais

Leg grab & swing throw - ↓↘→, Soco
Wind up punch - ↓↙←, Soco (2s)
Lifting throw - ↓↘→, Chute
Charge-up kick - ↓↙←, Chute

Grab & triple slam throw - ↓↘→, B
Lifting throw - ↓↙←, B

Rushing Attacks

Dashing hammer - →, → + Soco
Flying kick - →, → + Chute
Mid punch - →, → + B
Backward flop - ←, ← + B

Ground Attacks

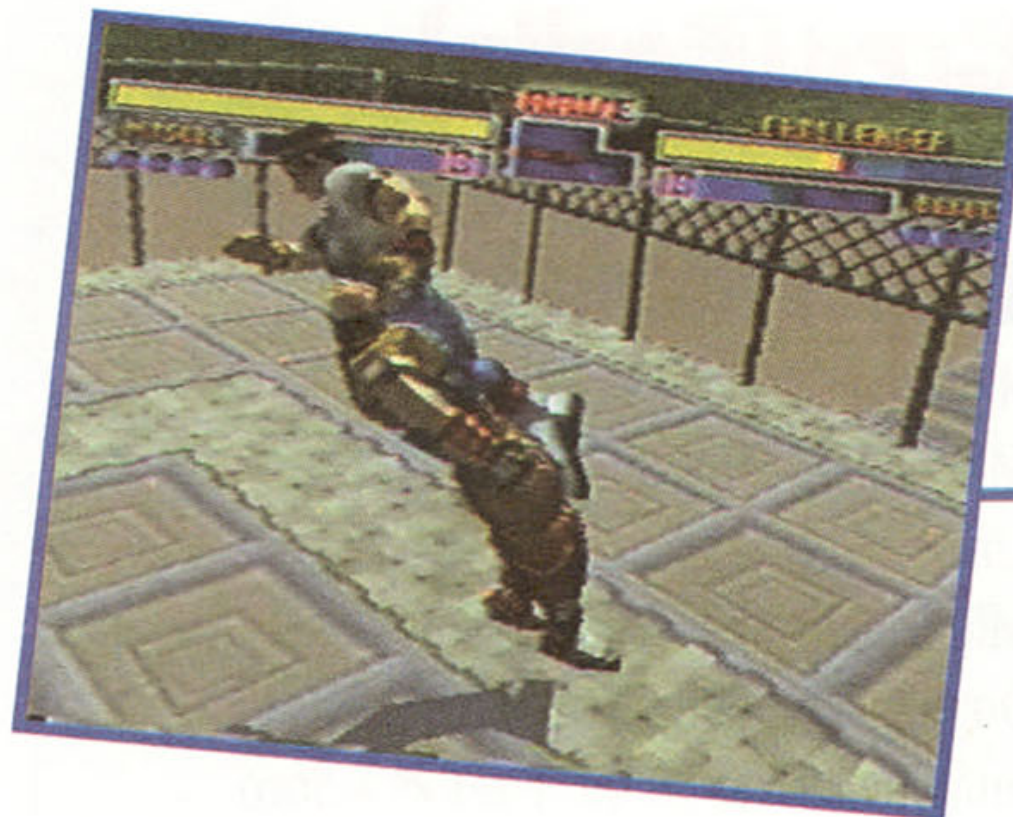
(Com o oponente caído) -
Jumping ground elbow - ↓ + Soco
Ground kick - ↓ + Chute

Mitsuko (Javali)

Golpes Normais

Fast head punch - → + Soco
Lifting middle punch - ↘ + Soco
Low punch - ↓ + Soco
Overhead mid swipe - ← + Soco
Double fist slam - ← + Soco
Jumping double fist slam - ↖ ou ↑ ou ↗ + Soco
Mid knee - → + Chute
Shin kick - ↘ + Chute
Low kick - ↓ + Chute
Sweep - ← + Chute
Reverse roundhouse kick - ← + Chute
Jumping face kick - ↖ ou ↑ ou ↗ + Chute

Beast Mode

Chutenee - → + B
Rush-in lifting sweep - ↘ + B
Lifting shoulder - ↓ + B

Low charge - ← + B
Charging headbutt - ← + B
Jump-in slam - ↖ ou ↑ ou ↗ + B

Golpes Especiais

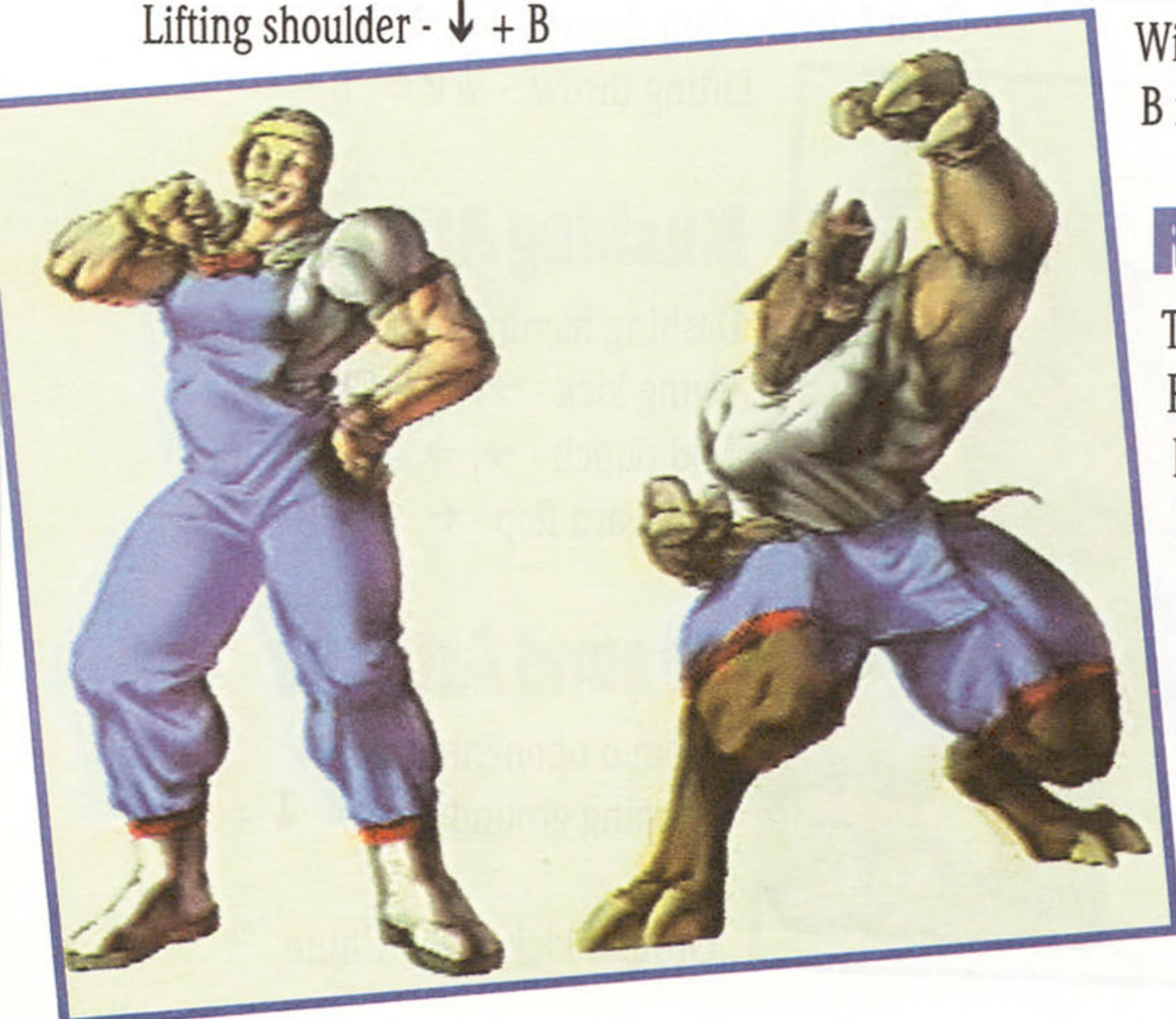
Neck slam - ↓↘→, Soco
Charge-up head strike -↓↙←, Soco
Neck throw - ↓↘→, Chute
Earthquake stomp - ↓↙←, Chute
Lift & smash throw - ↓↘→, B
Wind up - ↓↙←, B, continue apertando B repetidamente

Rushing Attacks

Turning mid punch - →, → + Soco
Rushing forward kick - →, → + Chute
Rushing headbutt - →, → + B
Dash back, charge in, lifting headbutt - ←, ← + B

Ground Attacks

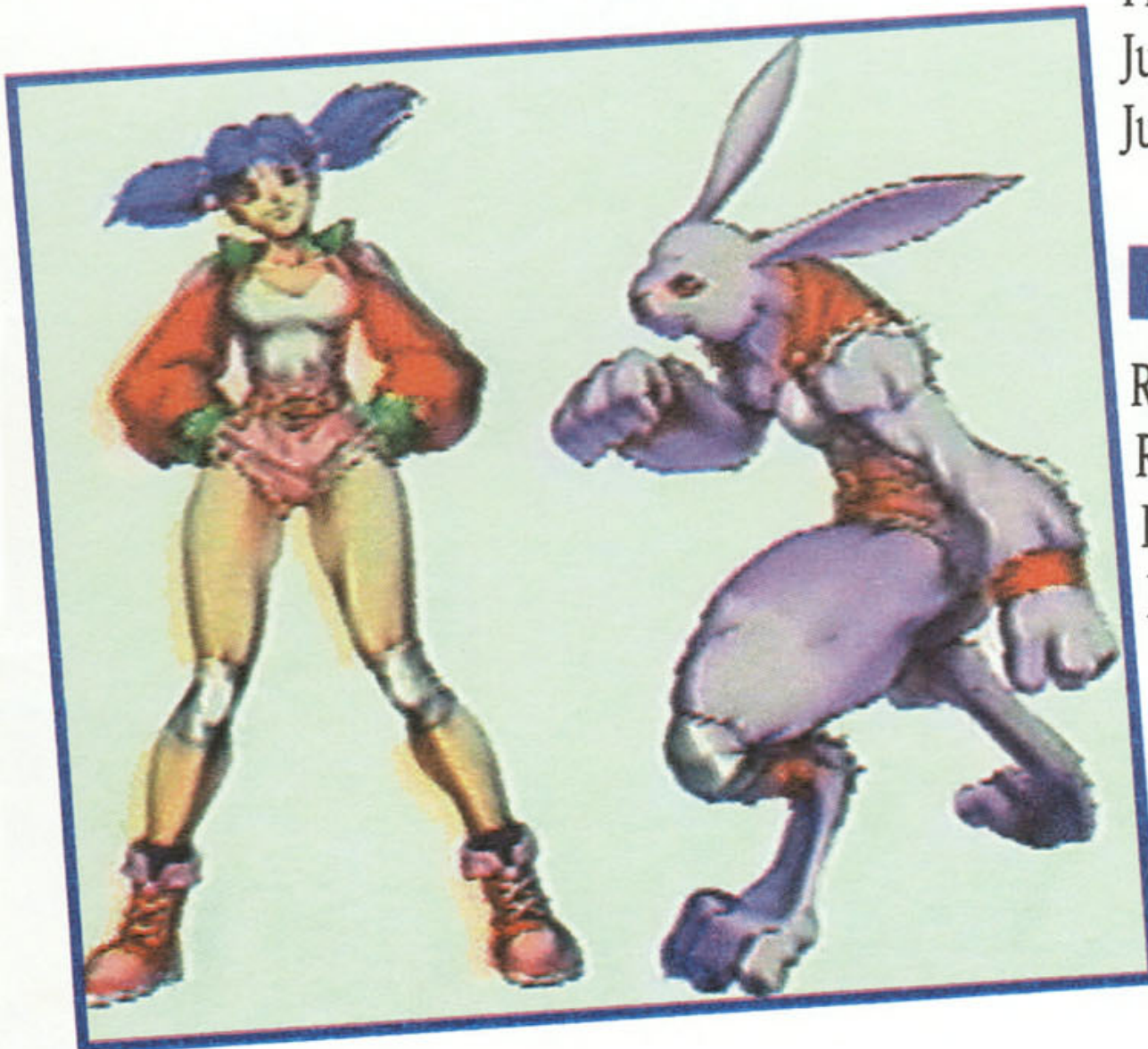
Com o rival no chão

Ground punch - ↓ + Soco
Ground stomp - ↓ + Chute
Horn ground attack - ↓ + B

Alice (Coelha)

Golpes Normais

Strong mid slash - → + Soco
Mid punch - ↘ + Soco
Low punch - ↓ + Soco
Spinning leg punch - ← + Soco
Retreat & mid punch - ← + Soco
Jumping head attack - ↖ ou ↑ ou ↗ + Soco
Forward flip kick - → + Chute
Shin kick - ↘ + Chute
Low lick - ↓ + Chute
Turning leg kick - ← + Chute
Fast reverse roundhouse kick - ← + Chute
Jumping rising kick - ↖ ou ↑ ou ↗ + Chute

Beast Mode

Jump kick - → + B
Low leg stomp kick - ↘ + B
Low punch - ↓ + B
Turning low kick - ← + B
Jumping double foot stomp kick - ← + B
Forward flip kick - ↖ ou ↑ ou ↗ + B

Golpes Especiais

Rising spin attack - ↓↘→, Soco
Charge-up mid forearm attack - ↓↙←, Soco
Handstand flip kick - ↓↘→, Chute
Flip kick - ↓↙←, Chute
Jump-in head throw - ↓↘→, B
Jump & land kick attack - ↓↙←, B

Rushing Attacks

Rushing low punch - →, → + Soco
Rushing knee -→, → + Chute
Dashing rising kick - →, → + B
Retreats and waits impatiently - ←, ← + B

Ground Attacks

Double fist ground attack- ↓ + Soco
Splits kick - ↓ + Chute
Jumping somersault splits kick - ↓ + B